1冊ですべてのゲームがわかる・選べる・楽しめる。

じゅげむ
寿現夢

¥480

MAY
1 9 9 5 5

すべてのゲーム機・次世代機・パソコン対応の
新作ゲームを全タイトル掲載！

ゲームはもっと超カンタンに楽しめる！

アーケード&アミューズメントスポット
最新・街のゲームはいまこれで遊べ！

ビギナーさんも必読。
ゲームが絶対楽しくなる大特集！

これだからゲームはやめられない！

「ラストがジ〜ン…」の感動RPG（ロールプレイングゲーム）
これから始める格闘ゲームのABC
注目！パチンコ・パチスロゲーム
絶対お買い得ガイド
有名人カンムリ付きゲームは
ここが面白い！

バーチャルボーイの真実
3DO/テレビの逆襲
セガ/ゲームの進化論
プレイステーション・ビート
窓を開ける中村光一

いま買える人気ゲームも
新旧あわせて大紹介！

創刊号

TETRIS 2
+BOMBLISS

寿現夢
じゅげむ
RECRUIT

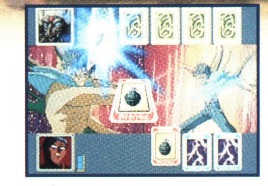
Vol.5
SATURN NEWS

輝水晶伝説アスタル

新ヒーロー誕生！多彩かつ迫力のアクションでファンタジック世界を大冒険。

価格未定　4月発売予定

ⒸSEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



ブルーシード
〜奇稲田秘録伝〜

高田裕三の人気漫画をついにロープレ化。日本神話をベースに神秘的世界が展開する。

7,800円　春発売予定

ⒸSEGA 1995 Ⓒ高田裕三／竹書房・BS Project・テレビ東京・NAS

魔法騎士（マジックナイト）レイアース

TVアニメで人気の「レイアース」が斬新なストーリーのアクションロープレで登場。

価格未定　春発売予定

ⒸCLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS ⒸSEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

すごいソフトはセガサターンから

好評発売中 44,800円

SEGASATURN
セガサターン

●表示価格は消費税抜きの標準小売り価格です。

WELCOME TO THE NEXT LEVEL
SEGA

キミの部屋が、
限りない地平に変わる。
PANZER DRAGOON™

翼竜に乗り、美しく壮大な幻想的世界を飛べ！
巨大生物や帝国の飛行兵器を撃ち、天空の覇者となれ！
全キャラクターを3Dポリゴン処理、
リアルに羽ばたく翼、永遠に続く地平の美しさ、
視点切り替えによる360度の攻撃…………。
興奮と爽快感あふれる
異次元ファンタスティックSTG登場！
夢みる、浮遊感、この超感覚ゲームは、クセになる。

ファンタジーシューティング

パンツァードラグーン

新発売　**6,800円**

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
©STARWATCHER GRAPHICK INC, 1995

RAMPO®

映画「RAMPO」がインタラクティブアドベンチャーとなって蘇る。

7,800円2枚組　好評発売中

「本商品は、映画RAMPOを原案として制作されたものです。」©SEGA 1995
©松竹/RAMPO制作委員会

ダイダロス

要塞ダイダロスへ突入！敵機動メカの装備を奪い、中枢システムを破壊せよ！

6,800円　3月24日発売予定

©SEGA ENTERPRISES, LTD./COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

デイトナUSA

アーケードの興奮そのまま。大迫力かつ超リアルなストックカーで駆けめぐれ！

6,800円　4月1日発売予定

© SEGA 1994, 1995

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金10：00～17：00（除く祝祭日）

ユタカに乗る。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

▶メモリアルモード

名馬5頭の実在データから、プレイヤーが名馬たちの新たな物語の軌跡を
創造できシミュレーションの違いによって多彩に変化する
マルチストーリー＆マルチエンディングを採用。
小説を読むようにシミュレーションが進みます。
武豊が時を超えて名馬5頭と新たなドラマを生みます。
ただ単に育成する操作だけでなく運命過程で起こる様々なイベント・ドラマ、
それらに関わる武豊の行動がゲーム中に発生し、興奮と感動の物語を体験できます。
オープニング、エンディング、物語途中に作家・志摩直人書き下ろしの詩が挿入され叙情的に演出します。

▶育成モード

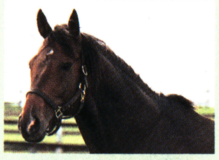
プレイヤー自ら競走馬を育てすべてのGIレース制覇を目指し夢のフランス・
凱旋門賞で武豊騎手の乗るメジロマックイーンに挑みます。

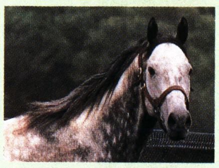
▶ドリームマッチモード

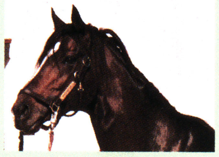
プレイヤーが育成した競走馬をドリームマッチ登録して歴代の名馬たちと
自由なコース選択で夢の対決が可能。

テンポイント
'73～'78　重賞：8勝
流星の貴公子と呼ばれ、多くの人々を魅了した。有馬記念で宿敵トウショウボーイをやぶり、海外遠征を目前に控えたレースで骨折し世を去った悲運の名馬。

ミスターシービー
'80～'85　重賞：6勝
天馬トウショウボーイの血を受け継ぐ良血馬。
シンザン以来の三冠を19年ぶりに達成する。


スーパークリーク
'85～'90　重賞：6勝
オグリキャップ、イナリワンとの三強時代を築き、引退まで武とのコンビで一世を風靡した。


メジロマックイーン
'87～'93　重賞：8勝
武豊とのコンビで親子三代天皇賞制覇を成し遂げる。


トウカイテイオー
'88～'94　重賞：5勝
皇帝シンボリルドルフの血を受け継ぎ、皐月賞、日本ダービーを制する。幾度の骨折を克服し有馬記念で奇蹟の復活をした。

武豊 GIメモリー

ジー・ワン

スーパーファミコン・ゲームソフト

Take Yutaka GI Memory

競馬初！実況音声入り！

あの杉本節がスーパーファミコンで聞ける。
杉本清アナウンサーの名調子を音声実況でリアルに再現。

蘇る感動のあの名馬たち！

よみがえる

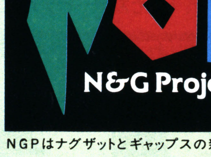
名馬5頭をマルチストーリー・メモリアルシミュレーションで
あなただけの新たなる感動の物語を再現。

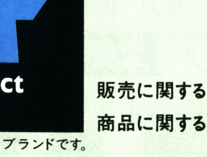
フルゲート18頭立てレース!!

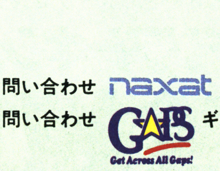
ゲーム初のフルゲート18頭立てレースを、ギャップスが実現！
細部にわたる多彩な演出も魅力。

育成リアルアニメーション!!

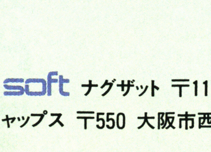
競走馬の育成に馬のリアルアニメーションを採用。
馬の体調による感情変化をアニメーションで判断できる。




ここに一気に爆発は
メジロマックイーンと



テンポイントは好奇心が強いんでしょう。動くものなら何でも気にするんですよ。


それから
メグロパーマー

初夏GIシリーズに向けて発売予定
希望小売価格　12,800円（税別）
24メガ＋バッテリーバックアップ

「武豊」初の監修を始め、豪華スタッフを採用！

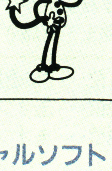
【監修】武　豊（若き天才騎手）
天才騎手・武豊が手がける本物の競走馬の世界。

【企画アドバイス】島田明宏（スポーツライター）
企画アドバイザーに島田明宏を迎え更に内容充実。

【音声実況】杉本　清（関西テレビアナウンサー）
あの杉本節がスーパーファミコンで聞ける。
杉本清アナウンサーの名調子を音声実況でリアルに再現。

【書き下ろし挿入詩】志摩直人（作家・詩人）
JRAでおなじみ、作家・詩人の志摩直人による書き下ろしの
詩を多数挿入。名場面を叙情的に表現。

N&G Project
NGPはナグザットとギャップスの新ブランドです。



販売に関するお問い合わせ　naxat soft ナグザット　〒112　東京都文京区音羽1-1-1　TEL.03－5395－2080（代表）
商品に関するお問い合わせ　GAPS ギャップス　〒550　大阪市西区靱本町1-2-16　TEL.06－443－8230（代表）

GAPS Get Across All Gaps!
発売予定日　'95 4月28日
●ギャンブルロマンの旗手・作家　伊集院 静氏推薦　●日本プロ麻雀連盟公認
ゲームソフト初！日本プロ麻雀連盟の公認＆免許発行ソフト！

初段位認定 初段プロ麻雀

希望小売価格
9,800円（税別）

NGP N&G Project
発売予定日　'95 7月
河辺裕和プロ監修、JB・NBC独占公認オフィシャルソフト

JB THE SUPER BASS

JBザ・スーパーバス
JBすべてのプロが実名で登場！JB・NBCオリジナルライセンス発行！
メーカー11社協賛、実在商品が多数登場！

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

土屋圭市&坂東正明による完全監修。首都高バトル2。

新発売。

SFC史上に残る公道バトルが、過激にグレードアップ。土屋圭市のドリフト大会をはじめ、筑波サーキットの採用や新車種の導入などすべてが全作を越えるハイスケールで新登場。

じゅげむじゅげむごこうのすりきれかいじゃりすいぎょのすいぎょうまつうんらいまつふうらいまつくうねるところにすむところやぶらこうじのぶらこうじぱいぽぱいぽぱいぽのしゅうりんがんしゅうりんがんのぐーりんだいぐーりんだいのぽんぽこぴーのぽんぽこなーのちょうきゅうめいのしゅとこうばとるつーがしんはつばいだ。

祝創刊。

最強、最新スタッフによる完全編集。寿現夢ついに発信。

第1弾締切り迫る!!（3月末日まで）

ドリフトキャンペーン開催中

筑波サーキット1周のラップタイムとドリフト大会モードの点数を競うキャンペーン実施中！ 記録を証明するビデオか写真を事務局まで送ってください。優秀者には「圭オフィス」オリジナルグッズを贈ります。チャレンジは今回を含め第3弾まで実施されます。第1弾目の締切りが間近です。お早く！

1位・・・'95土屋圭市サイン入りレプリカヘルメット
2位・・・圭オフィスロングコート（限定品）
3位・・・圭オフィスオリジナルジャンパー
他、6位まで豪華景品があります。

※さらに、最優秀者には、筑波サーキットで行われるSTCへご招待
（土屋圭市との同乗体験を予定）

■キャンペーン事務局（ビデオ、写真の送り先） 〒144東京都大田区西糀谷4-4-4-305 首都高バトル2／キャンペーン事務局 宛まで
お問い合せTEL（03）3744-7884

（財）オートスポーツセンター協力　筑波サーキット、日光サーキット公認

ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル2

©1994,1995 BPS

好評発売中！————定価 9,800円（税別）

BPS 株式会社ビーピーエス ***BULLET-PROOF SOFTWARE INC.***
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL.045-475-3711

今月のお楽しみ目録

10 ゲームビギナーさんも必読。ゲームが絶対楽しくなる！
これだからゲームはやめられない！

20 城南電機の宮路社長、羽生名人………
有名人ゲームをチェック！チェック！
有名人カンムリ付きゲームはここが面白い！

26 ゲームで感動、感激。
きっとキミにも味わえる
ラストがジ〜ンのRPG10

28 ニガテなあなたもすぐ勝てる
これから始める格闘ゲームのABC

30 寿現夢特選!!今注目のパチ²ゲーム
パチンコ・パチスロ絶対お買い得ガイド

これはためになる！充実記事満載！

42 発売前にわかった！
話題のスゴイ玩具
バーチャルボーイの真実

46 3月24.25.26日は
幕張メッセでゲーム三昧
GAME EXPO'95で未来のゲームを体験しよう

51 創刊記念 集中連載
「ドラゴンクエスト」「かまいたちの夜」など新境地に挑み続ける"天才"の物語
窓を開ける中村光一

246 ニューハーフからコギャルまで。
こんな仕事の人はあんなソフトが好き！好き！
こんなソフトにはまってます

76 32ビットのジオメトリックエッセイ
プレイステーション・ビート

72 セガ発・ゲームに見る
独自の進化形態
セガ／ゲームの進化論

68 これぞ本当の
マルチメディアマシン!?
3DO／テレビの逆襲

NEWS

33 寿現夢ニュース PARADISE Ⅰ
266 寿現夢ニュース PARADISE Ⅱ

OPINIONS

269 Side View
271 ゲーミング・ロイヤー宣言

RANKING

92 読者人気ランキング
228 寿現夢 MONTHLY RANKING

HARD WARE

57 ゲーム機、パソコン選択ガイド

HA! HA! HA!

241 GEM GEM 団団

SHOP!P!P!

239 ソフトショップさんこんにちは

ARCADE & AMUSEMENT SPOT

250 AA CLUB

FOR ADULTS

273 フェロモニア天国

PRESENTS

263 ユーザー調査室参加方法＆プレゼント

BIG PRESENT!

創刊記念大プレゼント

詳しくは本誌40ページをご覧下さい

LUCKY PRESENT!

この本の目玉！

ソフト情報の見方は次のページの使い方をよく読んで下さい！

1冊ですべてのゲームが
わかる・選べる・楽しめる
じゅげむ
寿現夢
THE MONTHLY MAGAZINE
FOR ACTIVE GAMING LIFE.
"JUGEMU"

創刊1号

今月の表紙
石田ひかりさん
石田さんに愛されたLUCKY GAME
スーパーテトリス2+ボンブリス(ビー・ピー・エス)
アートディレクション
横江和憲
撮影
中根静男
コーディネート
ハマダ ノブヒデ
スタイリスト
大塚ノリアキ
ヘアーメイク
小柳力

■本誌掲載記事の無断複製、転載、上演、放送などを禁じます。

読むと300倍楽しめる 寿現夢の手引き

全体の構成

寿現夢はゲームを発売日を中心にして
発売予定日カレンダーから旧作情報までを
時間にそって、掲載しています。

発売予定日などがわかります
スーパー寿現夢カレンダー
気になるソフトの発売予定日などの情報が調べられます。（メーカーのコメント付き）

4月と5月に出るゲームの情報を中心に掲載しています
出るぞ！ページ
4月と5月に出るソフトの内容がジャンル別に掲載されています。先取り情報をまとめてチェック！

<ソフトの並び方>
シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクションI
アクションII（格闘）
アクションIII（シューティング）
スポーツ＆レース
パズル
ボード＆テーブル
バラエティI（ギャンブル）
バラエティII

3月と2月に出たゲームの情報を中心に掲載しています
出ました！ページ
2月と3月に出たソフトの内容がジャンル別に掲載されています。どう評価されているか、気になるな！

<ソフトの並び方>
シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクションI
アクションII(格闘)
アクションIII(シューティング)
スポーツ＆レース
パズル
ボード＆テーブル
バラエティI(ギャンブル)
バラエティII

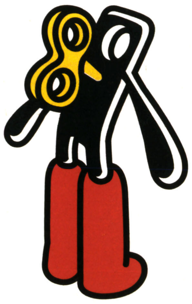
**ゲームの情報は
ジャンル別記事
↓
ジャンル別広告
の順に掲載されています**

タイトル名をハードで探せるインデックス
ソフトインデックス
掲載されているすべてのソフトをハード別に調べることができます。（広告も掲載されています）

気になるU-SOFT情報もばっちり
寿現夢ライブラリー
2月以前に発売されたソフトの内、流通本数の多いものが掲載されています。（価格情報付き）

学校情報、ショップ情報などのページ
その他情報
専門学校や、ショップ情報などあなたのゲームライフを充実させる情報が集められています。

ちょっとエッチなソフトを探したい
18歳以上OKのページ
18歳以上の人だけを対象にするソフトの広告が掲載されています。



ゲームジャンル

寿現夢はゲームのジャンルを大きく
11に分けて掲載しています。

A シミュレーション	プレイヤーの意志がゲームの流れや結果をつくる！歴史・戦争・美少女育成、テーマはいろいろあるぞ。
B ロールプレイング	シナリオが用意されているゲーム。仮想の世界に入り込み、隠された謎を解きながら進め！
C アドベンチャー	ＳＦ・現代ハードボイルド・ミステリーなど、様々な物語の主人公となってストーリーを編んでいくのだ。
D アクションI	様々な障害をクリアーしろ！キャラクターを操作し、敵キャラを倒したりするのだ。反射神経が必要だぞ。
E アクションII（格闘）	タイミングのいい攻撃や、必殺技を繰り出しながら敵を倒せ！腕をあげればあげるほど面白くなるぞ！
F アクションIII（シューティング）	狙いをさだめて撃ちまくれ！敵を撃破したときの壮快感がいいのだ。軍事、ＳＦ、お好きなものをどうぞ。
G スポーツ&レース	スポーツが、ＴＶゲームで楽しめる！野球・サッカー・テニスなどなど、結構本格的なものばかり。
H パズル	パズルってこんなにあるの？やさしいものから、難解なものまで、どんどん挑戦してみよう！
I ボード&テーブル	囲碁・将棋・麻雀から、パーティゲームまで。人数が足りなければ、コンピュータが相手だ！手強いぞ！
J バラエティI（ギャンブル）	パチンコ・競馬予想ゲームが大集合！使い方をマスターすれば一攫千金も夢じゃない!?
K バラエティII	占い・クイズ・絵本などのゲームなど、ニュージャンルゲームはここ！掘り出し物が見つかるかも。

ハード機分類

寿現夢はゲーム機・パソコンを大きく
19に分けて掲載しています。

SFC	スーパーファミコン
FC	ファミリーコンピュータ
MD	メガドライブ・メガCD・スーパー32X
SS	サターン
PS	プレイステーション
3DO	3DOシリーズ
PC-FX	PC-FX
PC	PCエンジン
NEOGEO	ネオジオ・ネオジオCD
GB	ゲームボーイ
GG	ゲームギア
VB	バーチャルボーイ
LA	レーザーアクティブ
PC98	PC9801シリーズ・PC9821シリーズおよび互換機
MAC	マッキントッシュ
DOS/V	DOS/V
FMTOWNS	FM-TOWNS
WINDOWS	WINDOWSソフト
ETC	X68000シリーズ・プレイディア・ジャガーなど

NARUHODO
NARUHODO

A B C D E F G H I J K
SFC FC MD SS PS 3DO PC-FX PC NEOGEO GB GG VB LA PC98 MAC DOS/V FMTOWNS WINDOWS ETC

ゲーム評価の方法について

寿現夢では
掲載するゲームを
評価委員と
ユーザーの声で
評価しています。

1 寿現夢評価委員会

寿現夢では、ゲームソフトを客観的に評価できる方々をメンバーに迎え、評価委員会を組織しました。「じゅげむ評価委員会」のコラムでは、スタンス、視点を明確にしたうえで評価しています。

〈評価のスタンス〉
●審査…「良い」「悪い」を絶対的に判断するスタンス
●レビュー…ソフトの特性を正確に伝えるスタンス
●インプレッション…評価者の主観的感想を述べるスタンス

〈評価の視点〉
●共通…ゲーム全体における総合評価
●カテゴリー別…ジャンル、型など特定のカテゴリーでの評価
●比較…シリーズ前作または他社同類作との比較評価

〈評価委員〉（敬称略・順不同）

赤尾晃一（常磐大学講師）　**桝山　寛**（メディア環境研究者）　**山下　章**（スタジオベントスタッフ代表）　**平林久和**（ゲームアナリスト）　**成沢大輔**（ゲーム何でも屋）　**新留寿基**（レッカ社所属、攻略本編集者）　**蔵本昌也**（広告会社勤務）　**木下雅子**（雑誌デザイナー）　**斎藤幸夫**（小誌編集長）　**高山正寛**（小誌編集部員）

2 ユーザー調査室

実際に購入してプレイしたユーザーが、個々のソフトについて多角的に評価したデータをそのまま集計しています。正確を期するため、一定量の評価データが集まったソフトについてのみ、「ユーザー調査室より」のコラムを設けています。

〈評価の項目〉
満足度総合点／熱中度／持続度／欲求不満度／とっつきやすさ／難易度／おすすめ度／続編欲しい度

あなたの評価を反映させよう

3月以前に発売の新作ゲーム「出ました！」ページに掲載されているソフトを実際にプレイしたら、巻末のFAXシートにソフト評価を記入して編集部に送ってください。あなたの感想が「FROMユーザー調査室」を作ります。

(ユーザー調査室Fax)　03-3575-7063

ゲーム情報の見方について

寿現夢は
ゲームの情報を
わかりやすく
整理して
掲載しています。

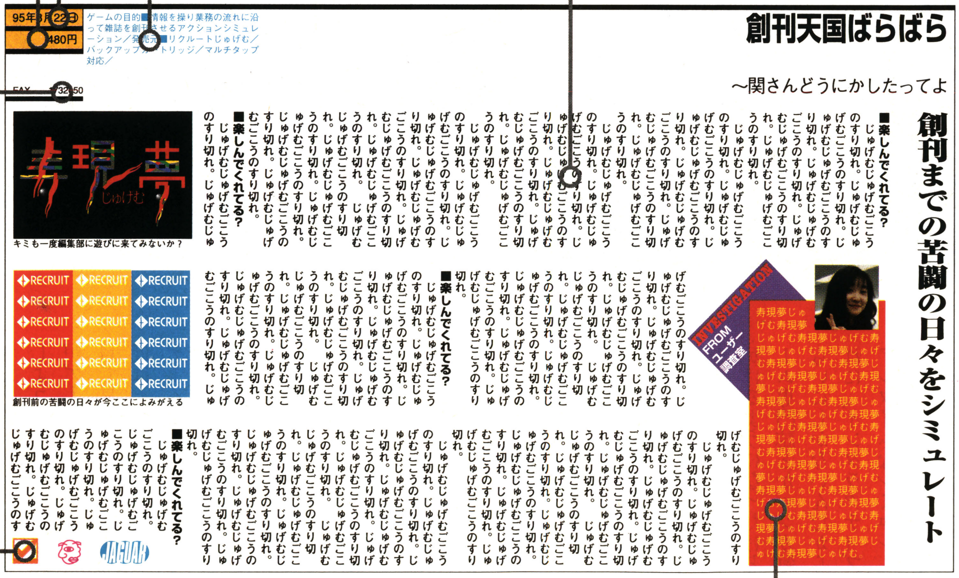
データ＆スペック
発売元や、メディア、保存形式などが記載されています。なおTAKERUは全国270店舗の大手家電販売店に設置されています。

本文
ゲームの世界観やシステム、ルールなどを、できるだけ客観的に書き、ゲーム内容が具体的にわかるように、表記されています。

発売日

定価
（込）は消費税込み価格、（予）は予定価格を示します。

Jコード
寿現夢コード（Jコード）は読者のみなさんから声をお寄せいただくときのソフトコード番号です。「ユーザー調査室」などの応募をされるときはこの番号を記入してください。



95年3月22日
480円
ゲームの目的■情報を操り業務の流れに沿って雑誌を創刊させるアクションシミュレーション／発売元■リクルートじゅげむ／バックアップカートリッジ／マルチタップ対応／

FAX 732-50

創刊天国ばらばら
～関さんどうにかしたってよ
創刊までの苦闘の日々をシミュレート

■楽しんでくれてる?

キミも一度編集部に遊びに来てみないか？

創刊前の苦闘の日々がここによみがえる

マーク
ハードやゲームの特徴をマークで示しています。

コラム
評価委員会のソフト評価コラムや、「ユーザー評価室より」コラム、実際のプレイイメージを解説したコラムなど、ソフトの具体的な内容を示す様々なコラムが用意されています。

ゲームの型マーク

- 反射型
- 思考型

ハードマーク（ゲームが動くハードを示します）

- SFC スーパーファミコン
- FC ファミリーコンピュータ
- PC PCエンジン
- PS プレイステーション
- MD メガCD
- LA レーザーアクティブ
- SS サターン
- MD スーパー32X
- GB ゲームボーイ
- PC-FX
- NEO-GEO
- GG ゲームギア
- 3DO
- NEO-GEO ネオ・ジオCD
- PC9801
- PC9821
- mac マッキントッシュ
- WINDOWS
- DOS/V
- X68000
- FM-TOWNS
- PLAYDIA
- JAGUAR

寿現夢おすすめマーク

- 斬新なシステム・ルールを採用したゲーム
- 難易度がやや高いゲーム
- どちらかというとマニア向けのゲーム
- 短時間でも熱中できるゲーム
- 短い時間で1ゲームが終わるゲーム
- アバンギャルドな世界観を持ったゲーム
- 難易度がやや低いゲーム
- ライトユーザー向け
- じっくりと長く遊べるゲーム
- プレイ時間が長くかかるゲーム
- 一見見た所の印象と内容が大きく異なるゲーム
- とっつきやすいゲーム
- ヘビーユーザー向け
- 長く遊べて熱中度も高いゲーム
- 知らぬ間に知識が増えるお得なゲーム

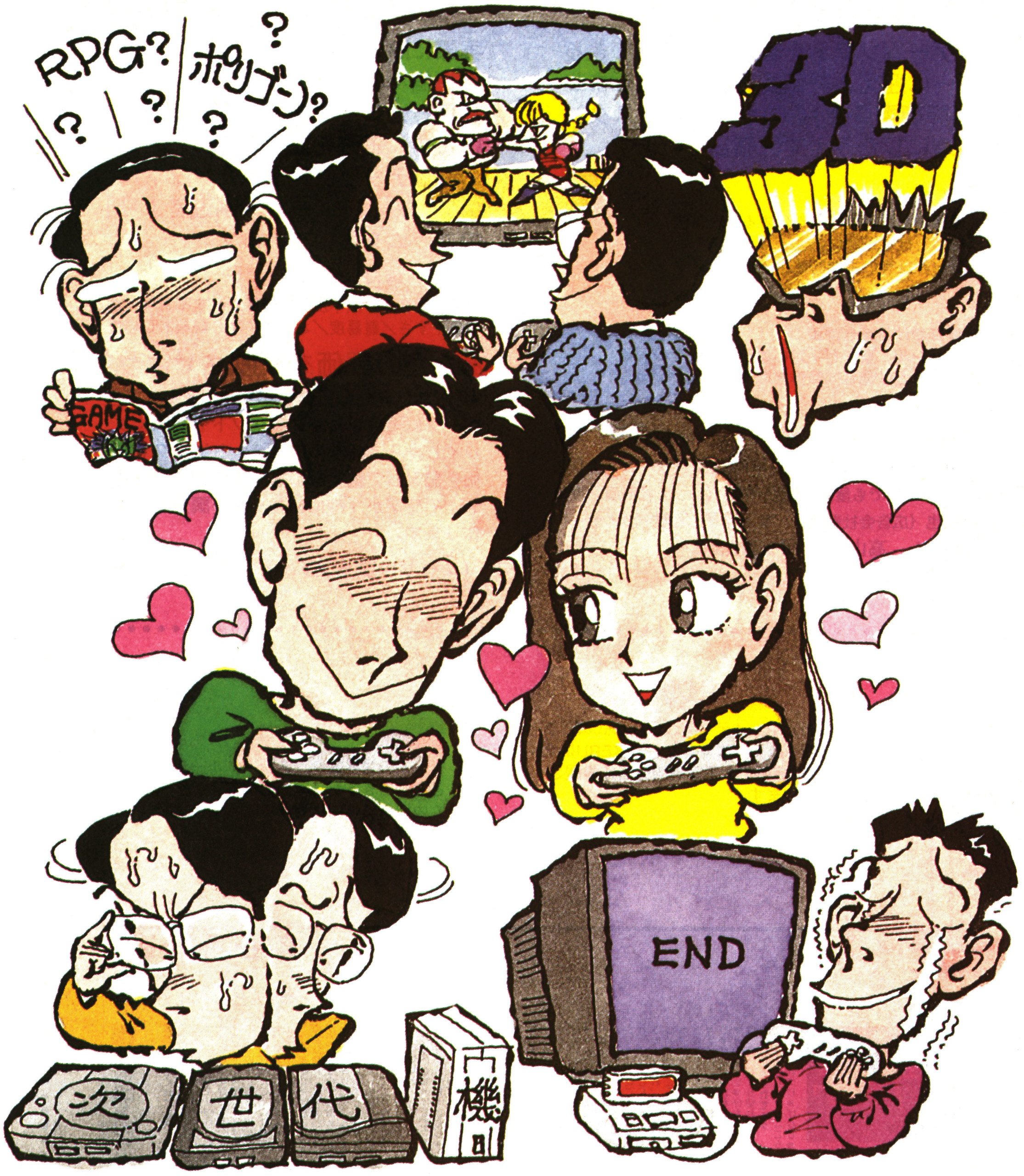
「寿現夢」5月号は1995年3月1日現在の情報をもとに編集されています。

寿現夢
じゅげむ
創刊号巻頭企画

これだからゲームはやめられない。

ゲームビギナーから元ゲームファンまで必読！ゲームが絶対楽しくなる

ゲームも最近はすっかり市民権を得ちゃって、お見合いの席でさえ、『趣味はゲームです』と堂々と言えるようになった。それはわかってるんだけど、「最近のゲームってヤツはさっぱりわからんっ！」とお嘆きのアナタに、このページをお届けしましょう。



ホンの少し前までハタチ過ぎた人間がゲームの話なんかしようものなら、『いいオトナがゲームなんて…』とシロ〜イ目で見られたモノですが、最近はそうでもない。むしろ、ゲーム業界が『不況知らずの好調業界』なんて、経済界の注目を集めちゃって、任天堂がSONY、HONDAに並ぶ世界的ブランドとして認知されてきて、ゲーム業界の評価は確実に上がっている。ゲームソフト自体も本格的な囲碁や将棋ソフトとかパチンコ、競馬ソフトをはじめ、明らかにオトナをターゲットにしたものが結構ある。

「でもさ、わからないんだよ、どんなソフトがあるのかが。どのソフトがおもしろいのかが。だってゲームの広告って、やっと最近テレビでもよく見かけるようになったけど、ゲーム専門誌とかマンガ雑誌くらいにしかないんだから。それに『インタラクティブでリアルタイムなシミュレーションバトル』っていわれてもさ、「へ？」ているカンジ。結局、トモダチのコンピュータマニアから、『へへっ、これが結構おもしろいよん』って教えてもらうしかないんだよ」

こんなふうに、昔はゲームをよくやったんだよ、という人にとって、最近のゲームはちょっと近寄りがたい雰囲気があるらしい。ましてや、「ちょっとこれからやってみたいんだけど…」という人にとっては、何が何やらさっぱり？で遠巻きにのぞき込んでいるしかできないのが現状。

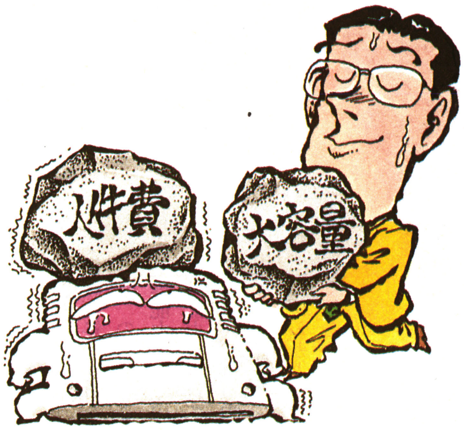
でも、よく思い出してみて欲しい。ファミリーコンピュータの発売から、まだ12年しか経っていないのだ。スーパーファミコンに至ってはわずか5年。この記事を読んでいる人から見れば、まさにヒヨッコ。ちょっとちょっと、こんな新参者にナメられっぱなしでいいの？どうせなら、トコトン利用しつくしてやったほうがいいんじゃない？なんてったって筆者はドラクエのスライムよりも古い『ナゾの不定形物体スライム』で遊んだことがあるんだ。え？知らない？それは失礼しました。

文：里田実彦
イラスト：大川清介

なぜ、ゲームはこんなに難しくなったのさ、でも大丈夫。

今時のゲームなんてチョロイもんさの根拠。

では、実際に今どきのゲームをいかにして楽しむか、どうすれば楽しめるかを、センエツながら解説していこうじゃありませんか。まずは、きっと、多分、おそらく、十中八九、みんなが心の奥に秘めている疑問にお答えしましょう。



Q1 なんでゲームソフトの値段ってこんなに高くなったのさ？

いきなり手厳しい質問ですな。答えはカンタンですよ、ゲーム制作の原価が上がったからです。昔は一人のプログラマーがシコシコとゲームをつくっているなんてことが日常茶飯事だったんですが、最近はそうはいかない。プログラム容量も爆発的に増えて複雑になった。とても一人で作れるモンじゃない。その分、人件費もかかるんですね。さらに容量が増えたってことは、それを記録しているROMの容量も増えたってこと。カセット一つ一つに搭載されているROM自体の価格が高くなったんですね。だから、CD―ROMソフトの方が安いでしょ。しかし、昔はソフトの定価が四九八〇円位とかだったような気がする。倍以上か…。高くなったもんだ。

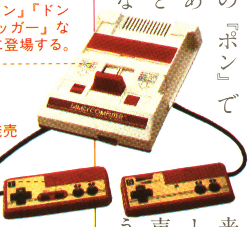
Q2 次世代機って何？

わかっていそうでわかっていないのがこの手のハナシ。まあ昨年末にあれだけ、新聞紙上を騒がせましたからね。ただ、次世代機って言葉がわかりづらいのは事実。簡単にいってしまえば、『いま主流のスーパーファミコンやメガドライブよりも能力の高いゲーム機』のことなんだな。ファミコンに対するスーパーファミコンといえば、VHSビデオに対するS―VHSビデオ、普通指定席に対するグリーン車、カツ丼の松に対する梅、みたいなもんですね(違うか?)。

あーっなんでこんなに むずかしいの～～
これじゃまるで パソコン？

Q3 ゲームの歴史を教えて。

また、端的な質問ですね。詳しくは左の年表を見てください。日本でテレビゲームと呼べる最初のものは、アメリカ・アタリ社の『ポン』です。ここで、「あー、あれね」といった人、かなりの通かオヤジのどちらかです。気をつけるように(笑)。その後、日本を揺るがせた「インベーダーブーム」がやって来るんですが、家庭用ゲームはこのころ、まだ産声をあげたかどうかという段階。一九八三年のファミコンの発売を待たねばなりません。細かいことは年表に任せますが、いくら急成長したっていっても、まだ10年余りの歴史しかない。我々の方がよっぽど長く生きてるワケですよ。いくら難しそうに見えても、タカが知れてます。今ここで『ゲームなんて難しくてわかんねーよ』と投げ出すことは、小学生に口げんかで負けるようなものです(ちょっと違うか?)。



1972　アタリ社『ポン』上陸
1975　任天堂初のゲーム機『テレビゲーム15』『テレビゲーム9』発売
1976　『ブレイクアウト（ブロック崩し）』ヒット
1978　『スペースインベーダー』ブームになる
1979　『ギャラクシアン』『パックマン』ヒット
1980　『クレイジークライマー』ヒット

このころから『ギャラクシアン』『パックマン』『ドンキーコング』『クレイジークライマー』『フロッガー』などの、後に名作と呼ばれるゲームが、ゲーセンに登場する。

1980　『ゲーム＆ウォッチ（任天堂）』発売
1981　『ドンキーコング』ヒット
　　　『ポールポジション』
1983　『ファミリーコンピュータ（任天堂）』発売
1985　『スーパーマリオブラザーズ』500万本セールス『グラディウス』

84～86年が第1次ファミコンブーム。アクション・シューティング主体で基本線は『ゲーセンのゲームが家庭でできる』こと。

1986　『ファミコン・ディスクシステム』登場
　　　『ドラゴンクエスト』発売
　　　『ファミリースタジアム』発売
1987　『PCエンジン（NEC-HE）』発売
　　　『ドラゴンクエストII』
　　　『ファイナルファンタジー』
1988　『テトリス』『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』『スーパーマリオブラザーズIII』
　　　『メガドライブ（セガ）』発売
　　　『PCエンジンCD―ROM』発売
　　　『ウイニングラン』
1989　『ゲームボーイ（任天堂）』発売
　　　『MOTHER』
1990　『ドラゴンクエストIV』
　　　『スーパーファミコン（任天堂）』発売
　　　『ファイナルファンタジーIV』
　　　『NEO―GEO（SNK）』発売
1991　『ストリートファイターII』『ベスト競馬ダービースタリオン』『ゼルダの伝説』
　　　『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』
1992　『ドラゴンクエストV』
　　　『ファイナルファンタジーV』
　　　『ロマンシング・サガ』
1993　『スターフォックス』『トルネコの大冒険』
1994　『ファイナルファンタジーVI』
　　　『MOTHER2』
1994年末に『第1次次世代機戦争勃発』。

ほら、ここまで読んだら別に最近のゲームなんてコワくないって思えるでしょ。あ、最初からコワくない？　そうだよな、この記事を読んでくれてるってことは、結構ゲームが好きなんだよ。でも、なぜだか最近ゲームとはゴブサタしちゃってて、ちょっとサビシイナーって気分なんだよな。ここまで読んだからには、『ゲームはしょせんゲーム、恐るるに足らず』と思ってくれたハズ。後の問題は、情報不足とワケがわからない専門用語（らしきもの）だ。情報に関しては、「ちょっとゲーム雑誌って買うのが恥ずかしくて」という人のために『寿現夢』ができたわけだから、もう大丈夫。後は、専門用語（らしきもの）さえ理解できれば怖いものナシ。というワケで、次のページを読むべし。

キーワードを知れば、今時のゲームも恐るるに足らず。

ポリゴン？ テクスチャーマッピング？ スパⅡ？ もう何が何やらワケがわからんぞ！

確かにコンピュータっていう、『家庭にも普及』なんていってるけどまだまだ専門家の手からでていないシロモノを活用しているから、コムズカシイ言葉がたくさんでてくる。あとね。業界用語ってのは氾濫してるワケよ。まとめて解説しましょう。

次世代機

サターン、プレイステーション、3DO、選択に悩む最近の流行ゲーム機。

↑販売が好調なセガサターン、人気のアーケード作品が数多く移植されている

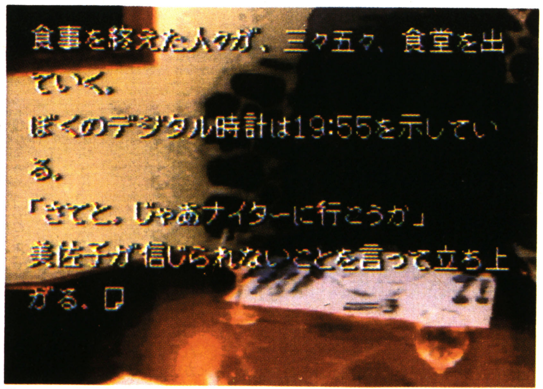
前ページでもちょっと触れたけど、簡単に言ってしまえば『いまあるゲーム機よりも優れた処理能力をもったゲーム機』のこと。この『優れた処理能力』ってのが問題で、処理能力が優れているとどうなるか。まず、映像がキレイになる、音がキレイになるの二つがわかりやすい。覚えているだろうか、スーパーファミコンが発売されたとき、『音声ステレオ』ってのが売り文句のひとつだったことを。それと同じことだ。さらに今まで以上に多くのデータを無理なく処理できるので、複雑で反応速度が速いゲームを作ることができる。まあ、『次世代機』というネーミング自体、『スーパーファミコンやメガドライブの次』というくらいの意味しかないんだから、おおげさに考えることはない。

昨年はとにかくこの次世代機の戦い（さしずめ第一次次世代機戦争とでも呼ぼうか）がゲーム業界に与えた影響ははかりしれない。3月に「インタラクティブ・マルチメディア」を銘打った3DOが登場、そして11月にセガがサターンを、12月にはSONYがプレイステーションを、遅れてNECがPC－FXをそれぞれ投入してきている。後は大御所任天堂の動向だろう。

サウンドノベル

アクションRPG？ シミュレーションRPG？ どんなゲームなのか、むむ、わからん

昔は、ゲームのジャンルっていってもマリオブラザーズみたいなアクションかドラクエみたいなRPG、飛んで来る敵を撃ち落とすシューティングなんてわかりやすかったんだけど、最近はそうもいかない。広告にあるジャンル名を見てもどんなゲームなのかわからないことも多い。ここで、ある法則を思い出せば問題は解決する。『広告の謳い文句を信じるな』だ。大体、ゲーム広告にわけのわからんジャンル名がある場合は、いかにも新たなゲームジャンルが生まれたかのように見える。そのほとんどは、既存のジャンルをミックスしたものに過ぎない。シミュレーションRPGだって『戦闘方法がシミュレーションのRPG』なのだ（それはそれでおもしろいんだけどね）。ところが、ごく、ものすごくタマに『本当に新しいジャンル』が生まれるときがある。その一つが『サウンドノベル』だ。これはチュンソフトが開発したもので、今までに『弟切草』『かまいたちの夜』の2作品が発売されている。音声と映像が組み合わせられたハイテク紙芝居（？）とでも言えばわかりやすいのだろうか、従来の「ゲーム」という概念からは外れているかもしれないが、実際ヒットして市民権を得たわけだから今後にも注目していきたいジャンルだ。



食事を終えた人々が、三々五々、食堂を出ていく。
ぼくのデジタル時計は19:55を示している。
「さてと、じゃあナイターに行こうか」
美佐子が信じられないことを言って立ち上がる。

ⒸCHUN SOFT Ⓒ1994我孫子武丸／ピンポイント

ポリゴンやら テクスチャーマッピングやら、そんなにスゴイことなのか？

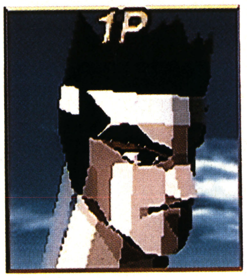
3D

フムフム。テクスチャー・マッピングとは、拙者の内職のようなものじゃな〜

3Dとは『3Demention』の略で、日本語訳すれば『三次元』になる。通常のゲーム画面はブラウン管か液晶だから平面、つまり二次元である。カゲをつけたり遠近法を応用して、画面上に『奥行きがあるように見せていた』ワケだ。それはアニメのセル画を使った表現と同じで、ビルがあるからといって回り込めばビルの側面が見られるかというと見ることはできない。もともと側面がないのだ。それに対して最近よく聞かれる『ポリゴン』という3D表現の手法は、「すべての物体を多面体としてとらえ、疑似三次元空間を作り出す」ことだ。言葉で言うと難しすぎるので、例を挙げると『バーチャファイター』を見て欲しい。人間を多面体に分解してポリゴン処理している。これによって、画面の角度を自由に変えることが可能になり、まるで映画の格闘シーンを見ているようなゲームになった。ポリゴンの欠点は破格の容量が必要だということ。多面体の面の数を増やせば増やすほど、なめらかな絵ができるのだが、それには莫大なプログラム容量を費やしてしまう。

それをカバーするのがテクスチャーマッピングだ。ポリゴンで作った各面の上に別途に描いた絵を貼りつける。↘

↘これによって多面体の面数を押さえながら、ポリゴン独特のカクカクとした絵を滑らかに見せることができる。



©SEGA ENTERPRISES. LTD. 1993, 1994

スパII？ ギャルゲー？ 通ぶられてもわからないものはわからないんだ〜！

略語

とにかく、子どもたちに限らずゲームをよくやってるヤツらの会話を聞いてみると、訳のわからん言葉が飛び出してくる。ましてや、『スパIIってなに？』と、こちらが聞こうものなら、まるで『サハラ砂漠で人語を解するペンギンを見つけた』ような顔をするのだ。ここでひるんではいけない。彼らがしゃべっているのは、単なる略語なのだ。『スーパーストリートファイターII』、略して『スパII』。『ドラゴンクエストを略してドラクエ』ならわかるだろう。それと同じだ。ゲームタイトルに限らない。『ギャルが出てくるちょっぴりHそうなゲーム』、略してギャルゲーだ。マスコミ業界の人間がメシをシーメ、オンナをナオン（死語）とサカサマに言うように、やたらと略語が多い。確かに便利なんだけどね、略語って。

ちょっとオマケ。ゲーム容量を表す数字って8とか16とか32とか中途半端なのは、コンピュータが二進法で、二乗していくのがキリがいいからなんだ。おかげで、コンピュータ業界やゲーム業界の人間は『おお、32人とはキリがいいな』などと、ワケがあらない区切りをつける傾向があります。

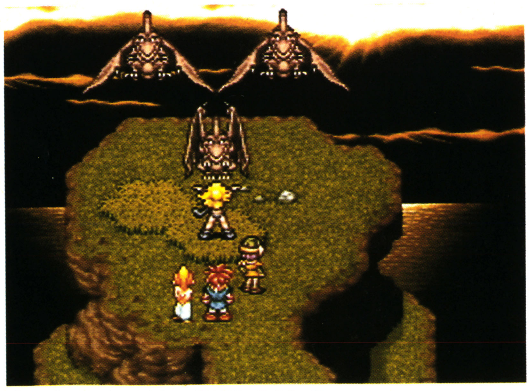
SOHJI
macaroni's BOXING championship
ANIKI
SOHJI OKITA vs ANIKI DATE

©鴨川つばめ／秋田書店／Future Pirates Inc.
／TOSHIBA EMI 1995

HPだMPだNPCだ CPUだイベントだアイテムだ？ あーもー、わけわからんっ！

その他

さっきの略語も含めて、とにかくワケのわからん言葉が氾濫しているゲーム業界とその周辺。できれば業界内部だけでその言葉を流通させてくれれば助かるんだが、なぜか一般のゲームファンまでが好んで使用しているからタチが悪い。例えば、HPといえばヒットポイントで、これがゼロになると死ぬ（あるいは戦闘不能とか動けなくなる）。NPCといえば、ノンプレイヤーキャラクターで、プレイヤーが操ることができないキャラクターのことを指す。ま、こんなことは知らなくてもゲームは楽しめる。逆に言えば、ゲームやってるウチに自然に覚える。そのうち、もっと一般的に認知される言葉もでてくるだろうけどね（映画業界の「カチンコ」とか出版行空きの「カンヅメ」みたいに）。



©スクウェア キャラクター；©1995 スクウェア
©バードスタジオ／集英社

というワケで（何が？）、注目の95年を

勝手に予想。今年はこれに注目せよ！

『明日？ そんな先のことはわからない』とシブいセリフを決めたのはボギーだった。シブくない我々は、性懲りもなく今年のゲーム業界の趨勢を予想してみよう。

↑ソフトの多さ、拡張性の高さで今後の台風の目になりそうな3DOにも注目だ

→この春3DO陣営の注目アドベンチャーソフト「Dの食卓」（ワープ／三栄書房）

果たして第2次次世代機戦争は勃発するのか？

ズバリ勃発するかしないか、どちらかに間違いありません（ゴメンなさい、おこらないで）。アメリカではともかく日本のゲーム業界の鍵を握っている任天堂がどう動くかにかかっているワケですよ。すでにアメリカで発表されている「ULTRA64」が投入されれば（現在の次世代機が32ビットのCPU（コンピュータの頭脳というべきもの）を搭載しているのに対して、64ビットのCPUというのがコワイ）過去の実績から有力なソフトが多数投入され、まさしくスーパーファミコンの後継機になるでしょう。問題は今売れている32ビット陣営の動向。できれば任天堂が動く前に確固たる地位を築いておきたいハズ。今年はセガサターン、SONYプレイステーション共に有力ソフトを多数投入してくる正念場になることは必至。今年の成績次第では、任天堂が動いた後も、群雄割拠の状態ながらうまく住み分けて共存できるのではないかな、とちょっと希望も含めて予想します。だって遊びの選択肢は多いほうがいいじゃない。

スーパーファミコンはどうなる？

昨年末の次世代機戦争のアオリを受けた形で、年末商戦では『スーパードンキーコング』を投入しながらスーパーファミコン陣営の売上は伸びなかった、と報道された。まあ、当たってはいるが、一時的なものという感じかな。すでに安定したスーパーファミコンマーケットが簡単に揺らぐことは、現状ではあり得ない。これを読んでいる人の中にも『ハードはスーパーファミコンしかもっていない』という人も多いハズ。この辺がスーパーファミコンの強さですね。さらに今年は、スクウエアの『クロノトリガー』『フロントミッション』、エニックスの『ドラゴンクエストVI』と期待作が控えていることもある。スーパーファミコンはまだまだ頑張ってくれるでしょう。

サテラビューは、バーチャルボーイは？

セガをはじめとする他メーカーが新型ハードに力を入れている一方で、任天堂は既存のスーパーファミコンの活用に力を入れている。4月23日から始まるスーパーファミコン専用衛星放送『サテラビュー』がそれ。これは既存のスーパーファミコンにBSを受信できる機材（セントギガに加入）、それに『サテラビュー』（1万8千円）があれば、独自の衛生放送を楽しめるというものだ。ここでは、ユーザーが放送時間中に自由に自分の好きな番組を選択できるシステムになっている。将来的にはこの番組中でゲームデータの配信の可能性もあるらしい。94年5月末現在、NHKの衛生放送受信契約を結んでいる世帯は約595万世帯、スーパーファミコンは既に一千万台を突破している。スーパーファミコンが衛生放送普及の牽引役を果たす可能性も十分にあり得るわけだ。

さらにバーチャルボーイがある。かつてファミコン全盛時に、携帯用ゲーム機として『ゲームボーイ』を発売し成功させた実績からも、目は離せない。やや他のゲーム機とは趣が違うけど、それだけに他のハードとバッティングせずに、独自のマーケットを作ってしまう可能性は高いと思うな。

異業種の参入

わずか10年あまりの歴史しかないとはいえ、ゲーム業界は最近までゲームメーカーだけのものだった。特殊な業界として、異業種からの参入を許さなかったワケだ。過去にNEC−HEが『PCエンジン』をひっさげて参入したが、任天堂の牙城を崩すにはいたっていない。でも、これだけ大きくなったマーケット、次世代機戦争などにみられるハードの性能アップなどから、今後は積極的な異業種参入がありえる。その第一弾が『SONYプレイステーション』なのだ。他にも多くの映像ソフトを持つパイオニアLDCのスーパーファミコンへの参入も決まっている。国内では、多くのソフト産業（映画、音楽）が低迷しているだけに、彼らの持つノウハウがゲームに活かされる可能性は高い。問題は、どれだけヒット作を生み出してきたメーカーを研究し、独自のノウハウと融合させてソフトを出してくるか、という点だな。

と、ちょっとエラそうに書いちゃったけど、先のことはわかりません。無責任すぎるか。でもまあ、あんまり難しく考える必要はないでしょう。結局なるようになるんだから、最終的には『おもしろいものが生き残る』ワケだからさ。

©1995 WARP INC.／1995 SAN-EI SHOBO PUBLISHING Co.,Ltd

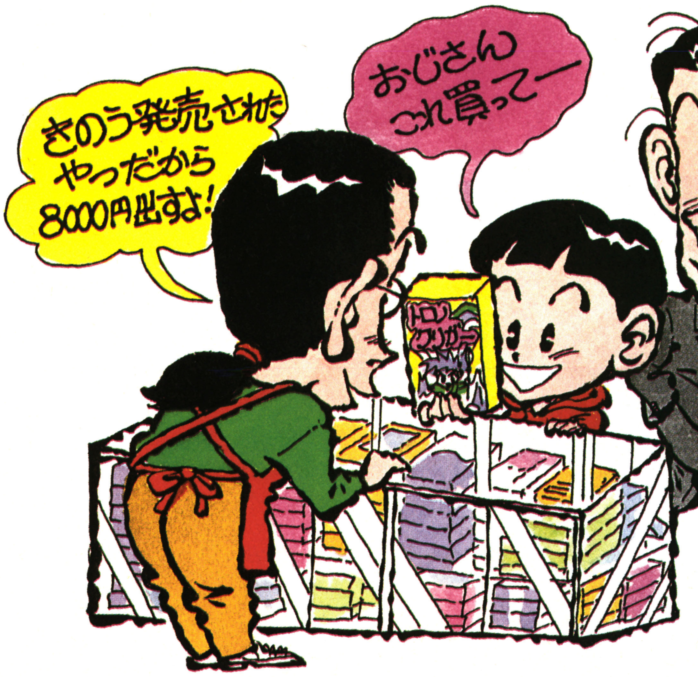
情報収集とソフト購入法は子供達に学ぶが良い。

ここまできたら後はソフトを買って楽しむのみだが、これにも実はコツがある。へっへっ、ちょっとここで教えてあげましょうか。な〜に、簡単なことですよ。

電子手帳を持ち、ポケベルはおろかヘタすると携帯電話まで使う子供をナメるな！

何年前だったか、『ノーライフキング』という映画があったことを覚えているだろうか。いとうせいこう原作の小説を元にした作品だが、そこに描かれている子供社会は、一種のそら恐ろしささえ感じさせる。子供達は『ライフキング』というゲームの情報を電話、コンピュータ通信を駆使して全国レベルで交換しているのだ。別に現実が、そこまでモノスゴイとは言わないが、それに近いことが行われているのも事実だ。子供が遊びにかける情熱は、オトナの想像を絶する。我々には、そこまでできない。ではどうするか。

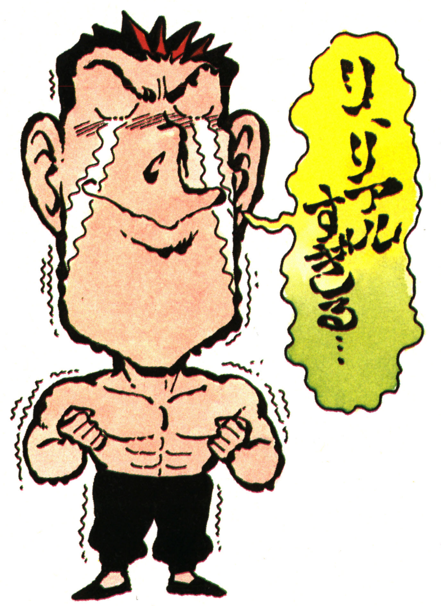
簡単だ、聞けばいいのだ。子供は遊びのプロ、アマチュアがプロに教えを乞うてどこが悪い。問題は、子供達に接触する手段だ。


きのう発売されたやつだから8000円出すよ！
おじさんこれ買って〜

見ず知らずの子供とゲームの話をしてもおかしくない場所がある。

そんな都合の良い場があるのか？　という声もあるだろう。確かに路上で突然『最近おもしろいゲーム、ない？』と知らないオジサンに話しかけられれば子供もびっくりして、よくて変質者扱い、ヘタすると誘拐犯にされかねない。変質者扱いも、誘拐犯あつかいもされない場所、そこは中古なども扱っている街のゲームショップだ。

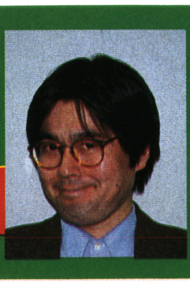
変質者扱いされない理由は、そこに集まる人間は『ゲームが目的で集まっている』という点だ。それならゲームセンター（最近はアミューズメントスポットなどともいう）でいいじゃないか、という意見もあるだろうが、ゲームセンターはゲームをするところだ。子供達は殺気立っている。話を聞ける雰囲気ではない。というワケで、ゲームショップなのだ。ここならいきなりゲームの話を切り出しても、なんら支障はない。気にするな。最低限、聞き耳を立てていればいいんだからさ。



ゲームショップは、実はパラダイスなのかもしれない。

ここで、まだ『中古も扱う街のゲームショップ』に抵抗のある人がいるかもしれない。『ゲームショップも子供ばかりなんじゃないの？　それに中古ってやっぱり、なんかヤダ』という人だ。まず第一の問題について。ゲームショップの客層だが、実は子供ばかりではないのだ。あるショップでは会員（一度でもソフトを売買したことがある人）の半数が20代半ば以上のオトナだという。なかには熟年紳士もいるらしい。第一の問題は解決した。第二の問題にしても、この中古に対する嫌悪は、ゲームソフトに関しては的外れだと言わざるを得ない。デジタルプログラムであるゲームソフトが、劣化することは基本あり得ない。前に誰が使っていようが、どんな風に使っていようが関係ないのだ。自動車の中古を買えて、ゲームソフトの中古が買えない理由がない。ゲームショップは、情報が手に入る、安くソフトが手に入る、いらないソフトも処分できるとくれば利用しない手はないのだ。

編集長から読者へメッセージ



次世代機も出そろって、ますます僕たちゲームユーザーを楽しませてくれそう。寿現夢では、すべてのゲーム機からパソコン対応のゲームを全タイトル紹介、読者の皆さんのゲームライフを応援することをここに誓います。

寿現夢編集長　斉藤幸夫

「必ず役に立つ本を目指します。みんな買ってね!」

3DO。

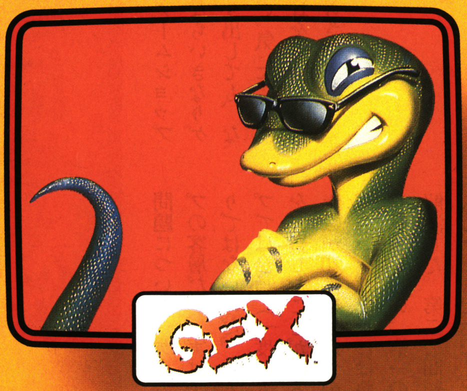
Panasonic

オール吉本総出演の、爆笑クイズバトルだ。

爆笑!!オール吉本
クイズ王決定戦

テレビではお目にかかれない、めっちゃ豪華な顔ぶれ。
コテコテ吉本がお送りする何でもありのクイズ番組！
吉本興業　3月24日発売予定/予価8,800円（税別）

カ〜ワイイGEX（ゲックス）が活躍する痛快アクションだ。



おまちかね次世代横スクロールゲームの決定版、日本上陸！不思議なテレビの世界から、いまスグ脱出だ！
クリスタル ダイナミクス　4月発売予定/予価8,800円（税別）

3DO
R·E·A·L™
II

発売1周年
3DO
REAL
ソフトグランプリ'95

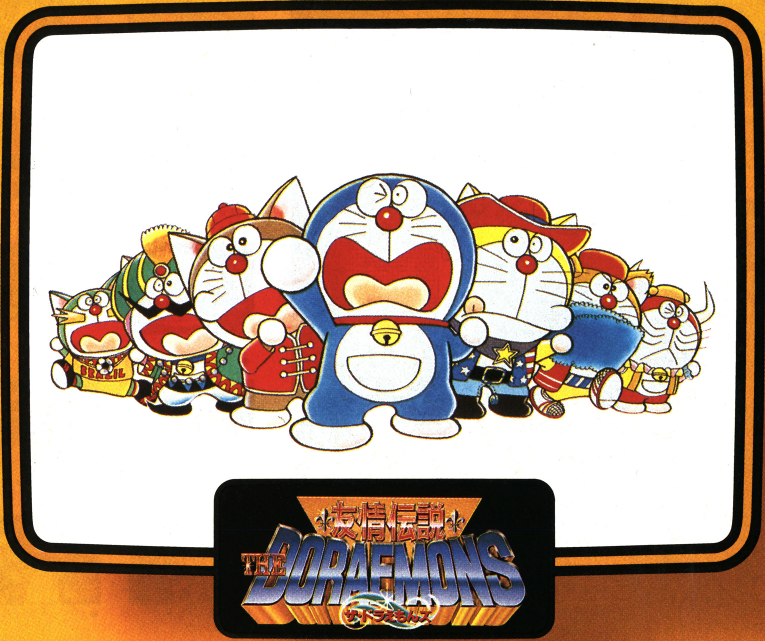
くわしくは、次のページをみてね。

変更する場合があります。©1995 Yoshimoto Kogyo Co., Ltd. Multimedia Produce. Crystal Dynamics and GEX are trademarks of Crystal Dynamics. 3DO is a trademark of The 3DO Company. © DEVELOPMENT BY RIVERHILL SOFT INC. ©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画©BANDAI 1995

松下電器産業株式会社

新作ソフトが、ゾクゾク、

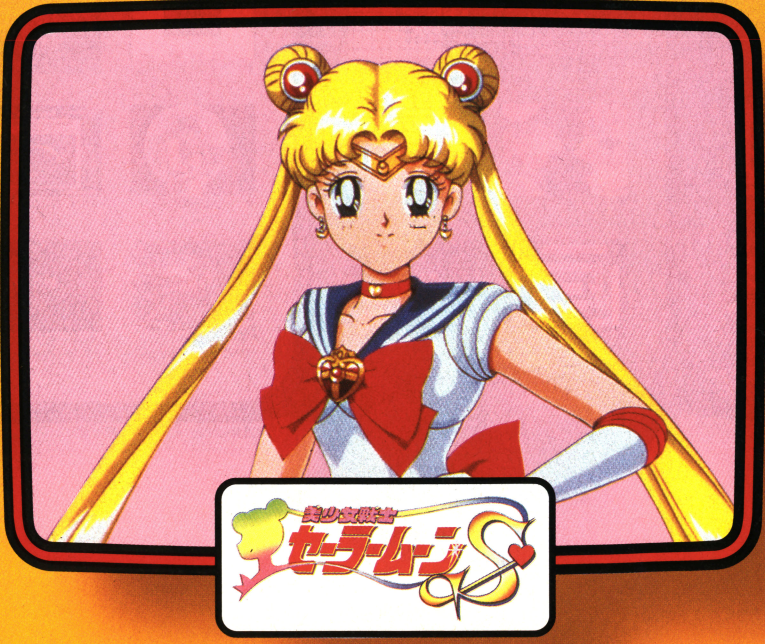
アニメを凌ぐ、傑作ドラえもん
ワールドの誕生だ。


友情伝説
THE DORAEMONS
ザ・ドラえもんズ

未来でネコ型ロボットが暴動。指揮者はなんと、旧友ドラドラ7！友情を胸にドラえもんの超冒険が始まる！

小学館　4月発売予定/予価8,800円（税別）

大人気のセーラー戦士が、
3DOで対決だ。


美少女戦士
セーラームーンS

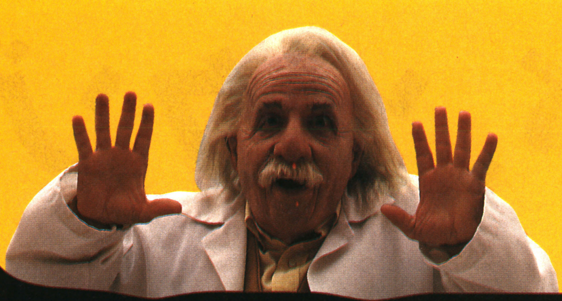
9人の戦士の華麗な必殺バトルが3DOで火花散る。スッゴい迫力なんだから、買わないとおしおきよっ！

バンダイ　好評発売中/標準価格8,800円（税別）

3DO

Albert Einstein Licensed by The Roger Richman Agency, Inc., Beverly Hills, CA. ◎3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチプレーヤーは、The 3DO Companyの商標です。◎ソフトの内容および発売日は、改善などのため予告なしに
1994 Crystal Dynamics, Inc., 87 Encina Avenue, Palo Alto, CA 94301. Developed and manufactured in the U.S.A. ©藤子・小学館・テレビ朝日 ©1995 小学館・小学館プロダクション ORIGINAL SCENARIO BY 寺田憲史/

Panasonic



◎今世紀最大の天才物理学者、
アルベルト・アインシュタイン博士。

ョン/スポーツ

●三国志Ⅳ

●スター・コントロールⅡ

●卒業FINAL

●ウイニングポスト

●スーパー ウィング
コマンダー

●ライフステージ

●Jリーグ バーチャル
スタジアム

4月発売予定

●T&E VR GOLF
デビルズコース™ ★2

●MASTERS®
遥かなるオーガスタ3

●トム・カイトの
"これがゴルフだ!"

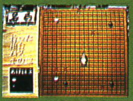
パズル/テーブル

●爆笑!! オール吉本
クイズ王決定戦

●スーパーリアル麻雀PⅣ
十相性診断

好評発売中

●クレヨンしんちゃん
パズル大魔王の謎



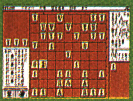
●石田芳夫九段の
囲碁制覇

●ピーター・フランクル
パズルの塔

●痛快ゲームショー
ツイステッド

●上海 万里の長城

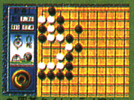
●バトルピンボール



●柿木将棋

●バトルチェス

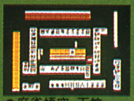
●宇宙生物フロポン君



●囲碁タイムトライアル
・詰碁Ⅰ

●レミングス

●THE INCREDIBLE
MACHINE™ パラランチョ™



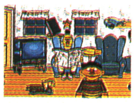
●麻雀悟空 天竺

●ファイア ボール

エデュテイメント

●けろけろけろっぴと
おりがみのたびびと ★2

●エミット vol.1
時の迷子 ★2

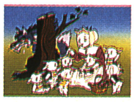


●セサミストリート
ナンバーズ

●ファッティー ベア
のびっくり誕生日!

●ファン・ゲーム
～ソフトのおもちゃばこ～

—「平田昭吾」インタラクティブ絵本—



●「おおかみと七ひきのこやぎ」

●「シンデレラ」

●「三びきのこぶた」

—「平田昭吾」インタラクティブ絵本—

●「にんぎょひめ」

●「イソップものがたりvol.1」

●「しらゆきひめ」

●眠れぬ夜の小さなお話

●パット パットと
パレードに行こう!

●マーフィーだよ 全員集合!!

●グリム童話①
「ブレーメンの音楽隊」

●グリム童話②
「ヘンゼルとグレーテル」

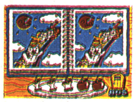
●グリム童話③
「赤ずきん」

●ファッティー ベア
ファンパック

●パット パット
ファンパック

●パペットテイル

●ノンタンといっしょ
～のはらであそぼ～



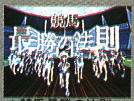
●ノンタンといっしょ ★3
～ほしのおくりもの～

制作中

●ハローキティ ★3
あそびのおもちゃばこ

データベース/その他

●パドック ノート'95



●競馬最勝の法則

●姓名判断

●タロット占い

●九星占術による
平成開運暦

●寺沢武一の「武」

●マリン ツアー

●お姉さんといっしょ!
じゃんけんパラダイス

●PENTHOUSE
INTERACTIVE

●フジテレビ
NICE BODY ★3

●電脳漂流 ★3
—Multimedia Jungle—

制作中

●ストーリー オブ
ザ ワールドカップ ★3

★2：4月発売予定 ★3：5月発売予定

発売1周年
3DO
もれなくプレゼント
REAL

◎しかも、いま「REAL」やソフトを買うと、もれなく楽しいプレゼント!

●「REAL」FZ-1・FZ-10を買うとオリジナルCDが、●ソフトの背ラベルを集めて送るとオリジナルグッズが、もれなくもらえちゃう。くわしくはパナソニック3DO取扱店で聞いてね。 ●応募期間：1995年3月15日～5月10日

★1：この商品に使用する商標「ドラゴンズ・レア」は、「ドラゴンズ・レイヤー」の商標権者、日本ファルコム(株)の同意を得ています。

3DO

3DO
R·E·A·L™
Ⅱ

松下電器産業株式会社

ソフトど満開、120タイトルだ、3DO。

ソフトが多い、ジャンルも広い、さすが3DOだ。

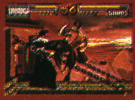
アクション/
シューティング

好評発売中
●美少女戦士
セーラームーンS

●GEX

●サムライショーダウン

●スーパーストリート
ファイターⅡX


●ウェイ・オブ・
ザ・ウォーリアー ★2

●AD&D™
ロストダンジョン™

●ジュラシックパーク・
インタラクティブ

好評発売中
●幽☆遊☆白書

●デモリションマン

●オフ ワールド
インターセプター

●パタンク

●アローン・イン・
ザ・ダーク

●メガレース

●アウター ワールド

●シャドー・ウォーリアー

●ロードラッシュ

●ザ・ホード「聖なる砦」

●鉄人

●クラッシュ・アン
・バーン

●ステラ7™
ドラクソンの逆襲

●バーチャル・ホラー
「呪われた館」

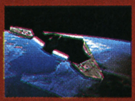
好評発売中
●ウルトラマンパワード

●スターブレード

●スター・ウォーズ®
レベル・アサルト™

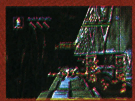
●インセクターウォー

●ノバストーム™

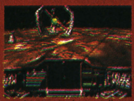

●ショック ウェーブ

●マイクロコズム

●バーニング・ソルジャー


●トータルエクリプス

制作中
●リターンファイアー


●ショックウェーブ
オペレーション ★3

●友情伝説
ザ・ドラえもんズ ★2

●MYST ★2

●モンタナ・ジョーンズ

●マカロニほうれん荘
インタラクティブ

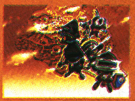
●ベルゼリオン

●シュトラール

●西村京太郎トラベルミステリー
「悪逆の季節」

●ナイト・トラップ

●VIRTUAL QUEST
ファラオの封印


●パワーズキングダム

●時を超えた手紙

●黒き死の仮面

●ドクターハウザー

●ドラゴンズ・レア ★1

●山村美紗サスペンス
「京都鞍馬山荘殺人事件」

●チキチキマシン
猛レース®

●チキチキマシン
猛レース®Ⅱ ★3

●デイドラス ★3
～難破船とエイリアン～

アドベンチャー/
ロールプレイング

シミュレーシ

●紺碧の艦隊 ★2

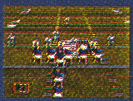
4月発売予定
●ほのぐらし ★2

●信長の野望 覇王伝

●SECRE/
フーミンのおもちゃ箱

●THEATRE WARS
娯楽の殿堂

●ヴァーチャル・パペット
"レイカ"


●NFL マッデン
フットボール

●T&E VR GOLF
ワイアラエの奇蹟®

●T&E VR GOLF
ペブルビーチの波濤®

発売1周年
3DO
ソフトグランプリ'95
REAL

◎さぁ、好きなソフト1本を選んで応募しよう。超ラッキーが待ってるぞ。

賞品 ●1等：高城剛アメリカ・エンターテイメント・ツアー（10組20名様）（'95 7/25～7/31予定） ●2等：3DOオリジナルグッズ（200名様） ●3等：3DOテレホンカード（1500名様）

応募要項 ●応募方法：官製ハガキに①好きな3DOソフト1本のタイトル名②郵便番号③住所④氏名⑤性別⑥年齢⑦電話番号をご記入の上、ご応募ください。●あて先：〒119-09 東京中央郵便局留「3DOソフトグランプリ'95係」 ●応募期間：1995年3月15日～5月10日（当日消印有効） ●当選発表：厳正な抽選の上、5月下旬、1等当選者の方は直接お知らせします。2等・3等当選者の方は、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。●お問い合せ：TEL.03-3479-3996「3DOソフトグランプリ'95 事務局」

※ 高城剛アメリカ・エンターテイメント・ツアーについてのご注意 ●当選者は団体旅行に支障のない方で、期日までに渡航手続き、旅行規則同意書の提出ができる方に限らせていただきます。●当選者が20歳未満の方の場合、親または保護者の同意が必要です。●当選の権利を他人に譲渡したり、換金はできません。●航空機の発着は成田空港です。成田空港までの日本国内の交通費・宿泊費・食費・現地でのオプショナルツアー参加費用・及びパスポート取得に伴う費用などは当選者の負担となります。●現地での食費は、一部を除き自己負担となります。●松下電器産業（株）の社員及び関係者の応募はご遠慮ください。●旅行スケジュールは都合により変更することがあります。●この旅行は、川崎航空サービス（株）が、主催し、運営するものです。

●麻雀 灘麻太郎

●プロレス 船木誠勝

●将棋 羽生名人

●競輪 中野浩一

●将棋 神吉五段

●パチスロ 喜国雅彦

●詰碁 藤沢秀行名誉将聖

●麻雀 所ジョージ

●競馬 花岡貴子

●レース ナイジェル・マンセル

●釣り 松方弘樹

●麻雀 井出洋介

●囲碁 石井芳夫九段

●麻雀 さいばらりえこ

●パチンコ 銀玉親方

●レース マイケル・アンドレッティ

●パズル ピーター・フランクル

●レース 土屋圭一&坂東正明

●パズル 秋山 仁

●パチンコ 宮路社長

●釣り 下野正希

●競馬 武豊

●ゴルフ クレイグ・スタドラー

有名人カンムリ付きゲームはここが面白い！

あの人もこの人もゲームソフトになってしまうこの時代。だが、実際どの人がどんなゲームになっているか知らない人も多いだろう。そんな人のために、寿現夢がとっておきの有名人ソフトを多数紹介。これでキミも有名人ソフト通だ!!

こんな
有名人まで
ソフトに
なってた
なんて

テレビや雑誌に、将棋の羽生名人や競輪の中野選手などの様々な分野の偉人達が出演するようになった昨今だが、ゲームの世界においてもその傾向は強いらしく、これまでにもかなりの有名人ブランドソフトが登場している。

さて、一口に有名人ソフトといっても当然その内容は千差万別で、たとえ気に入っている有名人のソフトでも買うのに一瞬迷いが生じる人は多いだろう。どんなに有名な人のソフトでも、パッとしない印象を受けたことが少なくとも一度はあるだろうし、実際にやってみて内容が予想と大きく違っていてガッカリした人もいるはずだ。だが、それだけで有名人ソフトを無差別に毛嫌いするのはちょっと待ってほしい。確かに、今ひとつと感じるものも少なくないが、中には有名人がきちんと監修して作り上げた内容の濃いソフトや、その有名人とは無関係なところで充分に楽しめるソフトがあることも確かなのである。趣味にそぐわなければ無理して買う必要はないが、興味ある有名人がいたなら多少チェックしてから買うのをやめても遅くはないだろう。だから、これから紹介していく有名人ソフトをよーく見て、自分の趣味に合うソフトがないかどうか検討してみて欲しい。

有名人のカンムリ付きソフトは、その有名人と関わりの深いジャンルであることは確かなのだから、ミーハーなら好きな有名人の名前だからと試しに買ってみてもいい。好きな有名人がいないという人でも、麻雀をはじめ競輪・競馬、将棋・囲碁、パチンコ、そしてパズルなど、ジャンルが多岐にわたっているので、好みのジャンルをチェックするぐらいはしても損はないだろう。

ハマりやすいジャンルが多いので、気軽に買ったものの案外熱中してしまうことが多いのも有名人ソフトの良い特長だ。チェックしていくにつれて「こんな有名人までソフトになってたのか」という新たな発見があるかもしれない。

華麗なドリフトをガンガン決めてくれ!

突撃インタビュー

土屋圭一さんに聞け!

実際に車を運転してもドリフトってなかなかできないよね。「首都高バトル2」は、そのドリフトをリアルに体験することができるソフトなんだ。このゲームをプレイすれば、特に子供や女性ならなおさらだけど、車のドリフトってこういうものかと納得してもらえるはず。ゲームを通じて車の動きを知り、さらにドライビングテクニックの向上にまでつながればいいなと思っているんだよ。

考えることに時間制限は似合わない

突撃インタビュー

ピーター・フランクルさんに聞け!

子供たちに、楽しみながら数学的な考え方を身につけて欲しい。「パズルの塔」は、そうした想いが込められているソフトなのです。数学というとかく難しく考えがちですが、こういったパズルにすることによって、じっくりとエンジョイして考えることができるようになります。時間制限もなく、ゆっくり考えてパズルを解けば、きっとやり遂げることの喜びを知ることができるでしょう。

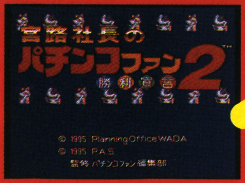
一カ月100万円も夢じゃないのだ!

突撃インタビュー

宮路社長に聞け!

パチンコってものは、ちょっとした息抜き、ストレス発散のためにやった方が勝てるもんなんじゃよ。勝とうと意地になればなるほど負け、ちょっとした人との待ち合わせ時間にやったりするときほど勝ったりする。この心がけを忘れずに、あとはできるだけデジタルを回すことじゃ。今回発売されるわしの「パチンコファン勝利宣言2」には、その辺の攻略法がギッシリと詰まっておるぞ!

パチンコ●宮路社長の パチンコファン勝利宣言2



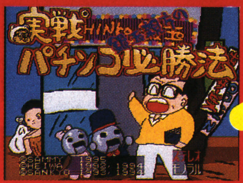
こだわり度 強

パウ　95年4月21日発売予定　9800円
スーファミ

あの宮路社長が登場だ

テレビや雑誌などで大々的に取り上げられた「パチンコファン」の第2弾が早くも登場。パチプロに等しいあの城南電機の宮路社長をご意見番に、パチンコをあらゆる角度から分析して充分に練り上げられた。ゲーム中には宮路社長のアドバイスや叱咤、激励が飛んでくるので、初心者でも安心して楽しむことができる。ストーリーモードでは女の子とデートができるイベントも発生し、パチンコとは別の部分での楽しみも用意されている。

パチンコ●銀玉親方の 実践パチンコ必勝法



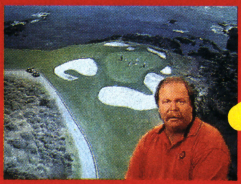
こだわり度 強

サミー工業　発売中　10500円
スーファミ

銀玉親方のこだわりを見よ

クギ調整からプレイヤーのスランプ状況など、細部にまでこだわりを感じさせてくれるこのパチンコソフトは、銀玉親方こと山崎一夫がしっかりと監修している1本だ。だからといってパチンコ屋で打つより難しそうだと思ってはいけない。入門講座モードで懇切丁寧に指導してくれるから大丈夫なのだ。マニアでも充分楽しめる実践モードや、攻略法を教えてくれる講座などが用意されており、まさに至れり尽くせりといった1本である。

ゴルフ●PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～



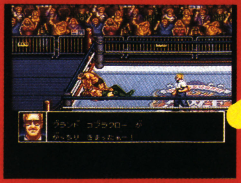
こだわり度 弱

セガ・エンタープライゼス　発売中　8800円
サターン

美しい風景の中、火花散る闘い

アメリカー流プロゴルファー、クレイク・スタドラーを起用したこのソフトは、実写動画を融合したセガ・サターンならではの機能をフルに活用した最新3D映像で、臨場感あるゴルフを存分に味わわせてくれる。近接距離も間のびせずに忠実に再現されており、実写さながらの美しい背景はゴルフをしない人でも一見の価値あり。初心者や指導を必要とする人に対して行われる、スタドラー本人の8ホール完全コースガイドもわかりやすい。

プロレス●船木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承



こだわり度 弱

テクノスジャパン　発売中　9800円
スーファミ

世界最強を目指して闘え!

世界最強の格闘スタイルを追い求めるプロレス団体パンクラス。ここの若きリーダーが船木誠勝である。選手の細かい設定で自分好みのレスラーを作ることができるのはプロレスファンにとって非常に魅力的で、プロレスに一番重要な技も多く、返し技も充実している。気軽にプロレスを楽しめるようにと技のボタン設定なども用意されていて非常に闘いやすく、それでいてプロレスの緊張感や興奮をそのまま味わうことができる1本。

©1994 TECHNOS JAPAN CORP. ©WORLD PANCRASE CREATE,Inc. ©1994 T&E SOFT ©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995 ©SAMMY 1995 ©HEIWA 1992/1994 ©SANKYO 1993/1994
©1995 Planning Office WADA ©1995 P.A.S. /監修:パチンコファン編集部

取材・文:山猫有限会社　扉撮影:松本謙一郎

ほほー

ふふーん

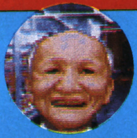
こんな顔で出ています

へー

宮路社長さんの場合

こんなお顔が

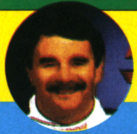
こーんな顔に



ナイジェルマンセルさんの場合

こんなお顔が

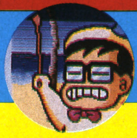
こーんな顔に



銀玉親方の場合

こんなお顔が

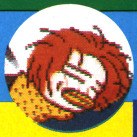
こーんな顔に



さいばらりえこさんの場合

こんなお顔が

こーんな顔に

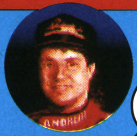


へー

マイケル・アンドレッティさんの場合

こんなお顔が

こーんな顔に



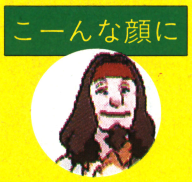
ふふーん

ほほー

秋山仁さんの場合

こんなお顔が

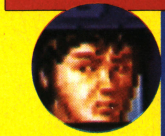
こーんな顔に



船木誠勝さんの場合

こんなお顔が

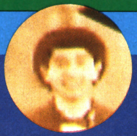
こーんな顔に



ピーター・フランクルさんの場合

こんなお顔が

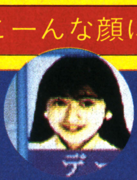
こーんな顔に



花岡貴子さんの場合

こんなお顔が

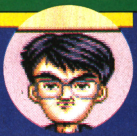
こーんな顔に



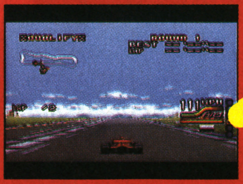
羽生名人の場合

こんなお顔が

こーんな顔に



レース●マイケル・アンドレッティ インディーカーチャレンジ



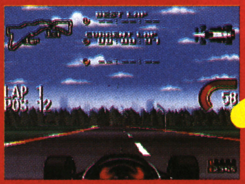
こだわり度 弱

ビーピーエス　発売中　価格9800円
スーファミ

あらゆるテクニックを駆使せよ

誰よりも速く、しかも誰よりもうまくマシンを操ってレースに勝ち残り、マイケル・アンドレッティとの勝負に挑もう。マシンのセットアップをはじめ、随所に施されている戦略ポイントはカーレースファンならかなりやりがいがあるはず。カーレースが不得意な人でも、コントロールのしやすさと加速性能で選んだ車で、練習モードの中にある16のコースでドライビング・テクニックを磨いたりできるよう嬉しい配慮がなされている。

レース●ナイジェルマンセル・インディカー



こだわり度 弱

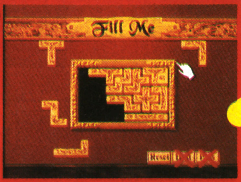
アクレイムジャパン　発売中
スーファミ／10900円　メガドライブ／7800円

微妙な調節、それが1番の問題

インディカーレースで有名なナイジェル・マンセル監修の元に作り上げられたというドライブシミュレーションゲームがこれ。タイヤの固さ、リアウィングの角度、ギアのオートマとマニュアルの変更など微妙なところまで調節できるようになっているのはさすがで、レースファンだけでなくカーマニアの人にも満足してもらえる1本に仕上がっている。リアルなレースが楽しめるので、我を忘れてつい白熱してしまうタイトルだ。

パズル●ピーター・フランクル パズルの塔

超オススメ



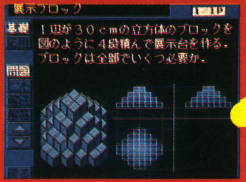
こだわり度 強

博報堂　発売中　7800円
3DO

パズル好きの人に嬉しい1本

問題作成・監修は数学者にして大道芸人だという、テレビでおなじみのピーター・フランクルが担当。彼の手によって書き下ろされたという数学パズルは、後半になるにしたがってかなり難しくなってくるので、パズルの種類や特徴をよく把握してあせらずに解いていってほしい。パズルの合間に披露してくれる、ピーター・フランクルやシルクバロック一座の迫力ある芸の数々は、実写さながらの美しい映像で我々を楽しませてくれる。

パズル●秋山仁の数学ミステリー 秘宝「インドの炎」を死守せよ



1辺が30cmの立方体のブロックを図のように4段積んで展示台を作る。ブロックは全部でいくつ必要か。

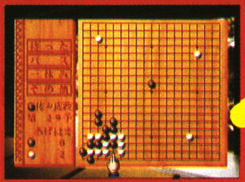
こだわり度 強

NHKソフトウェア　発売中　8000円
CD-ROM²

数学が身につくソフト

このソフトは秋山仁のユニークな数学学習法をテーマとし、ユニークな数学へのアプローチを体験学習させてくれるタイトルだ。一応ターゲットは勉強が本分である学生としながらも、大人でも充分に楽しみながら学ぶことができる作りになっている。秋山氏が提示する様々な考え方で、中学生全般の数学はほぼカバーすることができるというから驚きだ。自然と身につくのだから、数学が苦手な人はぜひ試してみて欲しい。

囲碁●石井芳夫九段の囲碁制覇



こだわり度 普通

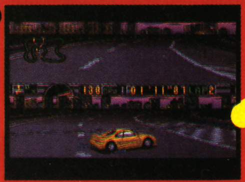
EAV　発売中　12800円
3DO

ゲームで囲碁の実力アップ

数多くのタイトルを有する石井芳夫九段の監修を受けて製作されたこの本格派囲碁ソフト。囲碁のことをまったく知らない人のために、ルールから用語までを丁寧に説明してくれるので、これから覚えたい人でも確実にマスターできる。囲碁好きの人は、多数収録されている過去の名局で目を養ったり、詰碁の問題集によって応用力を身につけたりとあらゆる面からの実力アップが可能だ。囲碁ファンはぜひチェックしてみて欲しい。

レース●ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明　首都高バトル2

超オススメ



こだわり度 強

ビーピーエス　発売中　9800円
スーファミ

今、高度な技術が要求されている

身近な首都高に題材を求めて、徹底的にリアルな走りを再現することを試みたレーシングバトルゲーム「首都高バトル」の第2弾がこれ。リアルさに重点を置いているためか難度はかなり高めだが、その分マスターすると実車と同様の高度なテクニックを使うことが可能で、迫力あるレース展開ができることは間違いない。人気ある車種に徹底的に似せたといううりふたつの車も数台用意されているということなので、楽しみにして欲しい。

©Gremlin Graphics Software Ltd. ©1994 Acclaim Entertainment. ©1994 Spectrum Holobyte,Inc. ©1994,1995 BPS ©1994 G.A .M ©1994 Electronic Arts ©NHK エデュケーショナル ©IPA
©1994 TBS ホリプロ 博報堂 TBSビジョン

ゲームボーイでもこんなにアルアル！

通勤通学はやっぱりゲームボーイ

詰碁シリーズ１ 藤沢秀行名誉将聖	魔法 発売中　4900円	藤沢名誉棋聖の厳選詰碁100選に挑戦。検定モードでは段級位を判定してくれる。
詰将棋 神吉五段	魔法 発売中　4900円	神吉五段が作成した詰将棋103問。正解しないと進めない腕試しモードは実力がつく。
トコロ'S まあじゃんJr.	ビック東海 発売中　4800円	おなじみ、可愛い顔をした結構手ごわいキャラクターたち。スーファミ版同様楽しめる1本。
灘麻太郎のパワフル麻雀 ～次の一手百題～	四次元 発売中	麻雀技術向上のため様々な問題にチャレンジ。解答と共にその根拠まで解説してくれる。

これからだってまだまだ出る出る！

4月以降に発売予定のソフト

競馬 花岡貴子推奨 ウルトラ馬券 カルチャーブレーン	95年4月14日 発売予定 10800円 スーファミ	競馬記者である・花岡が推奨する、高い的中率を誇る競馬予想ソフト。競馬新聞を入力するだけというお手軽な予想と共に、馬名入力だけで最新情報が出てくるスグレモノ。
競馬 武豊　GIメモリー ギャップス	95年5月26日発売 価格未定 スーファミ	名騎手・武豊が選んだ名馬トウカイテイオーやメジロマックイーンなどが調教でき、実際では負けたレースに勝たせることも可能。当然自分で育てた馬と競わせることもできる。
釣り 松方弘樹の スーパートローリング トンキンハウス	95年6月発売予定 9900円 スーファミ	海の王者マリーン（カジキ）と人間が死力を尽くすトローリング。さすが場数をこなしている俳優・松方が監修しているだけあって、本物の迫力を見事に再現している。
麻雀 井出洋介の麻雀家族 セタ	95年5月発売予定 6500円 プレイステーション	プロ麻雀士・井出主催「健康麻雀協会」のマニュアルを用いた入門モードで初心者でも安心。ポリゴン使用のため、相手の表情や態度が変化し、実際ゲーム展開に反映してくる。

有名人ソフトの

素朴な疑問

疑問その1　有名人のギャラは、一体どのくらい？

●お答え

これはもちろんケースバイケース。人物の著名度と、どこまでソフトの開発に関わっているかで金額は上下する。売れたら、ソフト１本につきいくらという印税契約もあるらしい。

疑問その2　タイトルではわからない有名人ソフトはある？

●お答え

これは結構いろんなソフトが存在する。特にスポーツものがそうだ。例えばＪリーグもののサッカーゲームやナムコの『ファミスタ』なんかがこの部類に入る。

疑問その3　ゲーム業界の有名人といえば？

●お答え

もちろん16連打の高橋名人だ。高橋名人をモチーフにしたタイトルは数多く発売されており、一番新しいところでは昨年発売された『高橋名人の大冒険島』なんかがオススメだ。

疑問その4　有名人ソフトはどんなジャンルに多い？

●お答え

パチンコ、麻雀、囲碁、将棋などの、実際に存在するゲームをシミュレートしたタイプが多い。その他にプロレス、ゴルフ、レーシングなどがある。さすがにＲＰＧは存在しない。

疑問その5　有名人はゲームにどう関わっている？

●お答え

ほとんどが、「監修」という名目でゲームをおもしろくするためのアドバイザー的な役割を担当している。ただし、漫画家とかイラストレーターの場合は原画も担当している。

疑問その6　次世代機ではどんな有名人ソフトが出る？

●お答え

次世代機では実写を使うことができるから、有名人そのものが登場してしゃべり、動くことが可能となる。そのためアイドルやタレントが登場するゲームが多くなるかもしれない。

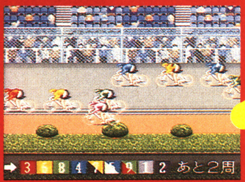
この手のゲームに向く人・向かない人

いくらその有名人のファンだからということでソフトを購入したとしても、ゲームそのものに興味がなければ熱中する可能性はまず少ない。実際、向き・不向きの判断はとても難しいのだが、熱中するかしないかの決め手はやはり好きなジャンルであるかどうかということと、その人の性格によると思われる。

有名人ソフトに多い麻雀などのギャンブルやパズルは、やはり負けず嫌いな人がハマりやすい。もっとも、短気な人の場合は頭に血が上って途中で投げ出してしまうかもしれないが。

どちらにせよ、どんなゲームにも向かないという人もいるのだから、自分に向くジャンルというものをひとつは見つけておきたい。

競輪●中野浩一監修
競輪王



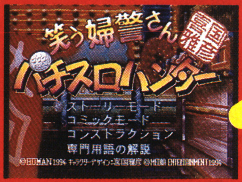
こだわり度　弱

ココナッツジャパン　発売中　9980円
スーファミ

競輪王を目指すために

中野浩一監修による、業界初の競輪シミュレーションゲーム。シミュレーションによくみられる設定の複雑さを軽減化し、競輪のことをまったく知らない人でも、かなり気軽に楽しめるようになっている。だが、レース展開はとてもリアルで本物顔負けの迫力である。魅力あるキャラクターの育成は感情移入しやすく育てがいがあるが、選手を育成するよりも、一人のギャンブラーとして賭けを楽しみたいという人でも満足できる。

パチスロ●喜国雅彦印
笑う婦警さんパチスロハンター



こだわり度　普通

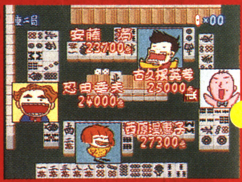
フォーラム　発売中　6800円
プレイステーション

パチスロで明日の運命が決まる

喜国雅彦のマンガに豪華声優陣を加えて制作されたパチスロゲーム。パチスロの稼ぎによって主人公の明日が変わるマルチエンディングは、パチスロとは別の楽しみを味わわせてくれる。喜国キャラによる専門用語解説もついていて、パチスロ初心者にも安心。パチスロをこれからやってみたいという人はコツを学びながら気軽に楽しめ、パチスロが大好きというファンにはマルチエンディング制覇に燃えていただこうというソフトである。

麻雀●さいばらりえこの
まあじゃんほうろうき

超オススメ



こだわり度　強

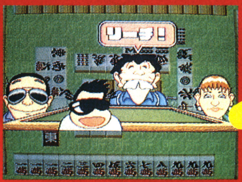
タイトー　発売中　9800円
スーファミ

過激なセリフに負けるな！

西原理恵子の人気コミックがついにゲーム化。原作を読んだことがある人ならあのキャラクター達が性格そのままで登場してくれて充分楽しめるし、仮に読んだことのない人でもキャラクターたちの過激なセリフは抱腹絶倒モノ。ついついのめり込んで夜明かしなんてことになりかねない。借金を返そうとケナゲに雀荘へ通うシナリオモードからフリー対局モードや雀皇戦モードまで、単なる麻雀好きの人でもかなり楽しむことができる。

麻雀●トコロ's
まあじゃんJr.

超オススメ



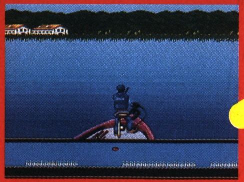
こだわり度　普通

ビック東海　発売中　9500円
スーファミ

これで点数計算もバッチリ

テレビなどでもおなじみの所ジョージがキャラクターデザインしたのが、この麻雀ソフト。だが、可愛いキャラクターだからと言って油断してはいけない。イベントモードでは、後半になるにつれかなり難しくなってくるので、負けず嫌いの人なら結構時間を費やしてしまうだろう。他にも麻雀の点数計算が苦手な人のために用意されたスタディモードなど嬉しいシステムもついており、まさに麻雀を気軽に楽しむために作られたゲームだ。

釣り●下野正希の
Fishing To Bassing



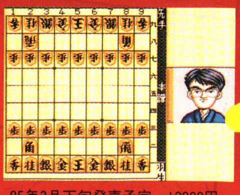
こだわり度　強

ナツメ　発売中　9800円
スーファミ

バスフィッシングとは何か

プロバサー下野正希の完全監修により、バスフィッシングの楽しさを味わってもらおうと作られたのがこのソフト。滋賀県の琵琶湖で年間５回開催されるトーナメントに参加し、天候はもちろん、気温や風向きなど、実際に起こりうる気象条件の中で競技しなければならない。当然一筋縄ではいかないようになっているが、そこは腕の見せ所。ルアーやアイテムも非常に豊富で充実しており、釣り好きの人にはこたえられない１本だろう。

将棋●羽生名人の
おもしろ将棋



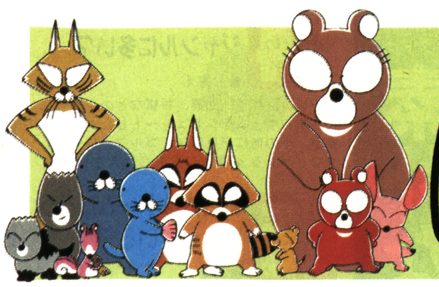
こだわり度　普通

トミー　95年3月下旬発売予定　12000円
スーファミ

将棋ファン必見ソフト

あの天才棋士羽生名人がついにゲーム界にも登場。名勝負回顧録には羽生名人が自ら選んだ選りすぐりの名勝負が２０局ほど収録されているが、勝負のポイントでは名人が作戦や変化手順を指導してくれたりする。さらにはクイズ方式で次の一手が出題されるなど、知らぬ間に名人の教えが身についていくようになっているなど嬉しい特典もある。他にも有名棋士が多数登場するので、将棋ファンなら一度チェックしてみて損はない。

©HUMAN ©MEDIA ENTERTAINMENT ©喜国雅彦 ©1994 COCONUTS JAPAN ©㈳日本将棋連盟 ©弦巻勝 ©SOMETHING GOOD,INC. ©HIROSHI・YAMASHITA ©TOMY 1995 ©1994 NAT SUME
©M.N.P./VIC TOKAI ©TAITO CORP. 1995 ©西原理恵子/竹書房



ぼのぼのの森で暮してみたい…。

と、ファンレターに書いてくる人が、かなりいたことから、「じゃあ、プレイヤーがぼのぼのといっしょに暮せるものを」と、漫画〝ぼのぼの〟の原作者である、いがらしみきお氏自らが企画。漫画に登場するキャラクターが、そのままの性格で総出演する、ぼのぼののファンには涙もののゲームだ。

ファクスのスミにいたずら描きされた、ラッコの漫画が読みたい。

86年、「まんがくらぶ」「まんがライフ」に連載を開始以来、登場するキャラクターたちの強烈な個性や、哲学的とさえいわれる独特の世界観が話題となり、いまなお根強い人気を誇る〝ぼのぼの〟。

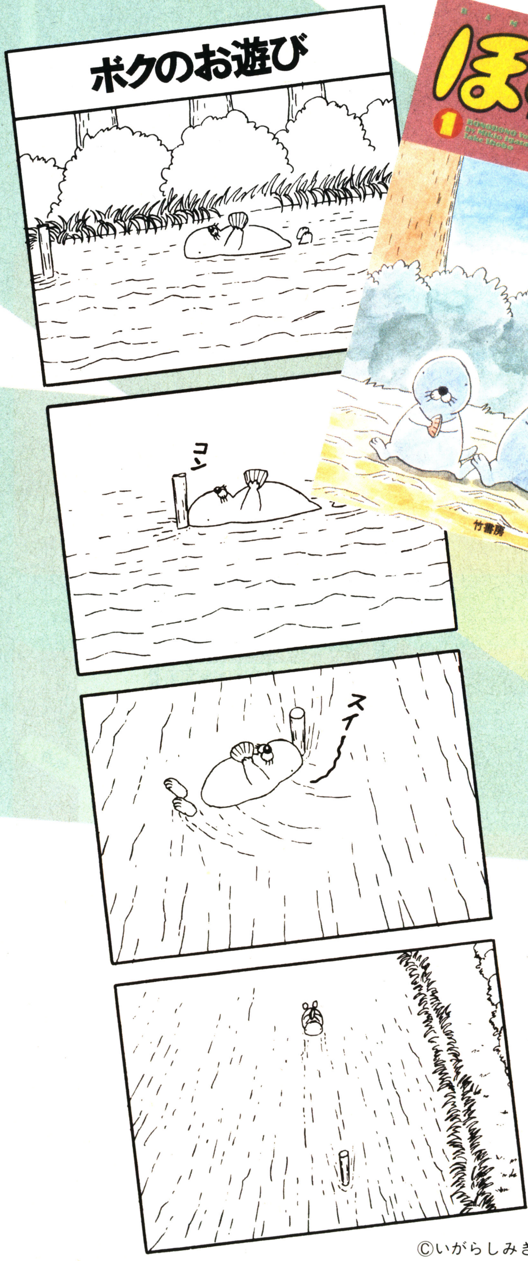
500万部を超えた単行本のほか、絵本、カレンダー、詩画集など、ぼのぼのの人気はいたるところに及び、93年秋には映画界へも進出。さらにこの4月からは、テレビシリーズの放映も予定されていて、人気に一段と拍車がかかりそうな兆しがアリアリ。

この人気絶頂〝ぼのぼの〟は、いったいどんな発想から生まれた漫画なの？という質問を、原作者のいがらしみきお氏にしてみると、

「つぎの漫画を何にしようか考えていたとき、担当の編集者が、〝いがらしさんがファクスのスミに、ときどきイタズラ描きしてるラッコの漫画が読みたい〟と言い出しましてね。ワタシももう人間を描くのにちょっと飽きていたし、動物の漫画だったら人間を出さなくてもいいかな、というわけで始まったんですよ」

ひょんなことからスタートした〝ぼのぼの〟が、いまや小中高生から30代、あるいはそれ以上と、幅広い層に大人気。その人気の秘密を、いがらし氏自身はどのように分析しているのだろうか。

「作品の中に、人間や人間を感じさせるものを出していないところに、なにか安心感をおぼえるのではないでしょうか。それぞれのキャラクターをはっきりさせていくことによって、いつのまにか〝ああ、こういうヤツいるいる〟という感じのリアルさが、キャラクターに出てきたんですね。そのへんが子供たちにもわかりやすかったんじゃないかな」



BONOBONO COMICS
ぼのぼの
BONO BONO
1
いがらしみきお
竹書房

「ぼのぼの」原作
いがらしみきお氏

世の中にあるすべての個性を登場するキャラクターが持っている

「いがらしさんは、人間への洞察力が、とても鋭い人だと思いますよ。その証拠に、〝ぼのぼの〟に登場するキャラクターは、個性學で分類する基本の12の個性がはっきりと描き分けられている。つまり、誰が見ても、ぜったい好きなキャラクターが必ずいる。これが人気の秘密ではないでしょうか」

これは日本個性學研究所の石井憲正所長が分析する〝ぼのぼの〟の人気の秘密だ。

「これを別の角度から見ると、まわりの誰かと同じ個性を持ったキャラクターがそこにい

©いがらしみきお/竹書房　ぼのぼの

ぼのぐらし
4月21日発売予定
7,800円（税別）
発売元 株式会社アミューズ
3DO、3DOロゴはThe 3DO Companyの商標です。

るわけですから、その人とうまくコミュニケーションをとるにはどうすればいいか、シミュレーションすることもできるわけです。そこで、〝ぼのぼの〟の優れたキャラクターたちと、私が考えた個性學を統合して出来上がったのが、この『ぼのぐらし』というゲームなんですよ」

日本個性學研究所
所長　石井憲正氏

おつきあいのしかたを学ぶもよし、ただただ、プレイするもよし。

『ぼのぐらし』には、〝おつきあいシミュレーションソフト〟というサブタイトルがつけられている。これは個性學の考えを盛り込んだことで、自分はどういう個性を持った人間なのかを知ることができ、そのうえで、まわりの人たちと、どのようにコミュニケーションしていけば良好な関係が築けるかを学べることを意図してつけられたものだ。とはいえ、これは『ぼのぐらし』をプレイする目的のうちのひとつでしかない。

「ファンレターやなんかで、〝ぼのぼのの森で暮してみたい〟ということを書いてくる人がけっこう多いわけですよ。で、それならプレイヤーがぼのぼのといっしょに暮せるものを、と考えたのが、このゲームのそもそもの発端。ですから、〝ぼのぼのの森に住む〟ことがイチバンの楽しみになってくれるといいですね。その中で、ぼのぼのタイプの友人やシマリスくんタイプの知人と自分との相性なんかを、実際にプレイして試してみる。こうしたコミュニケーションをとりつづけることによって、何かちょっとだけ嬉しいことが現実にあるように、このゲームにもちょっとだけ嬉しいことが起きる。『ぼのぐらし』は、そうした〝ちょっと嬉しいこと〟を楽しむゲームとして考えてもらえればいいと思います」（いがらし氏）。

こうした、いがらし氏の意図を忠実に再現するため、ゲームの開発にあたったアミューズも、さまざまな部分にこだわった。スタッフのひとり、石川麻矢さんは、

「背景画は〝ぼのぼの〟のタッチをそのまま生かすため、映画づくりに携わったアニメーションのスタッフのみなさんにお願いし、フルカラーで作成しました。ゴンチチさんに音楽をお願いしたのも、イメージを重視したため。実際、スゴクよく仕上がっていて、イメージにピッタリ。音楽を聴くだけでも、十分に価値はありますよ。スタッフの間では、ヒーリング効果も期待できるのでは、と話し合っているほどです」

このほか、オオサンショウウオさんが俳句を詠むための、内蔵辞書まであるというのは、相当のこだわりだ。

「ゲームの中に、プレイヤーが夢を見るシーンがあったり、〝無理してない？〟ちゃんや〝素直になれよ〟くんとして登場する隠れキャラクターは、いがらしファン必見ですよ。

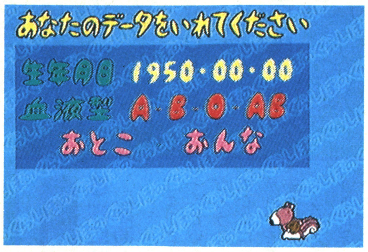
また、誰とも遊びたくなければ、アイテムを拾って歩くだけとか、花を育てるだけでもいい。とにかく、いろいろな遊び方があるゲームに仕上げることができました。こんなゲームはほかにはゼッタイない。その点には、かなり自信を持っています」

個性學がベースになっているため、プレイヤーがちがうと、登場するキャラクターの反応もさまざま。はじめは遠くから、ただ見ているだけだったキャラクターが、何かをあげたり逆立ちをしたりして気を引いていくと、次第に近づいてきてくれ、いつしか後ろをついて歩いてくれたりする。それが何ともいえない喜びになったり……。

自分の個性を知ったり、おつきあいシミュレーションをしたり、心を落ちつけたい時や、あるいはただ無目的に遊んだり。プレイヤーの考え方次第で、さまざまな楽しみ方がある。それが、いがらしみきお企画・監督、石井憲正監修の画期的なゲーム、『ぼのぐらし』なのだ。

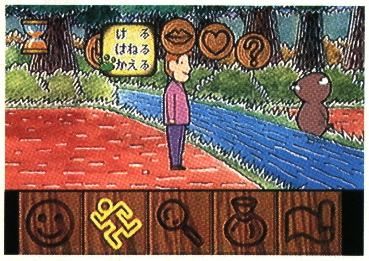
株式会社アミューズ　ディレクター　石川麻矢さん

いく通りもの遊び方が楽しめる。
ぼのぐらし

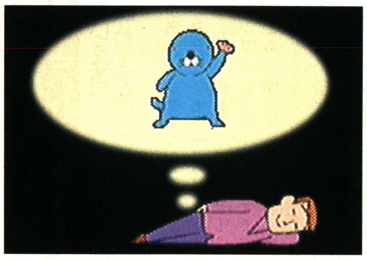


あなたのデータをいれてください
生年月日 1950・00・00
血液型 A・B・O・AB
おとこ　おんな

最初に、あなたの生年月日と性別、血液型を入力。これであなたの個性が自動的に分類されるのだ。とはいえ、ここではどんな個性を持っているのかはまだ教えてもらえない。知りたければ、その時が来るまで、じっとプレイを続けるしかないのだ。



「このキャラクターって、なんとなくアイツに似てる」なんて思いながら、おつきあいしてみるもよし。ストレス発散目的で、出会うキャラクターすべてをブン殴ってもいい。遊び方に規定がないのが、『ぼのぐらし』の画期的なところだ。



の〜んびりとした時間を演出してくれるゴンチチの心地よいアコースティックサウンドを聞きながら、みんなとある程度よい関係になり、人助けのイベントなどを終えると、ようやく個性が教えてもらえる。さて、あなたの個性は？

Ⓒいがらしみきお/竹書房・テレビ東京・B²プロダクション　Ⓒ1995アミューズ/バンダイビジュアル

Do you know KOSEIGAKU?

個性學とは、石井憲正氏が20年来、研究を続けてきた人間の個性に関する新たな体系学。人間の個性を分類化し、それぞれの人生の目的を定義することで、その人がどう生きることがしあわせなのかを追求し、ひとりひとりが幸福になるための具体的な方法である、他人をうらやましがらない、他人と比較しない、他人のまねをしない生き方を提案する、というもの。現在、この手法を経営に取り入れている（人材の適材適所配置など）企業は、一部上場企業をはじめ、5,000社を超えている。ひとりひとりの個性を知るのに、もっとも基本となるのは、生年月日と出生時間。ここから、その人の生まれ持った個性が導き出される。もっともシンプルな分類は、人志向・城志向・大物志向の3つ。ここから枝分かれし、最終的には9億種類までの分類が可能になるという。

ロールプレイングゲーム、略してRPG。日本語に訳せば『役割を演じる遊戯』。『ドラゴンクエスト』以来、ゲームの1ジャンルとしてカッコたる地位を築いたRPGの感動のオススメ10作を一気に紹介しよう。

レベル1、武器は木の棒、貧弱な布の服を着て、ヒットポイントはヒトケタ、魔法はまだ使えない、金もない。そんな主人公を苦労して成長させて、お金ためてはいい武器や防具を装備させ、やっと魔王の居場所がわかった。ああ、頭がモーロー…、魔王の断末魔の声が…。オレはやったんだ…。

ここまでいうと、ちょっとオオゲサだろうか。そう、RPGといえば、長い苦難の旅を乗り越えて迎えるエンディングを見るためにやっているのだ、と言っても過言ではない。確かに途中のイベントや戦闘システム、細かな演出などはゲームによって多種多様だが、このラストの充実感を味わわせてくれるRPGは、いいゲームだ。勘違いのないように確認しておこう。『ラストシーンがいいゲーム』が、素晴らしいゲームなのではない。素晴らしいゲームならば、『ラストシーンで感動できる』のだ。

なかには、『おもしろいっていうから始めたんだけど、途中で飽きちゃってさあ…』という人もいるだろう。途中でRPGを投げ出す場合、3つの理由が考えられる。その1、根本的にゲームがつまらない場合。その2、その人が気質、体質的にRPG等の思考型ゲームに向かない場合。この二つならば仕方がない。あきらめよう。問題は理由その3、なんとなく忙しくてゲームをしないようになっちゃった場合だ。これが結構ビジネスマンには多い。毎日のようにやっていたゲームも、2〜3日離れてしまうと、なんとなく続かなくなってしまうことがあるものだ。ほら、心当たりがあるでしょう。

そんな人達、そして『RPGが多すぎて、どのゲームがいいのかわからないよ』とお嘆きの方々に、このページをお届けしましょう。

MOTHER2〜ギーグの逆襲

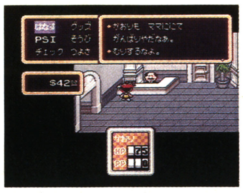
●妙に懐かしい、素直な子供のころを思い出すRPG

『まーざーつー、まーざーつー…』というCMを覚えているだろうか。これが『マザー2』のCMだった。糸井重里がシナリオを書いていることでも有名だ。

『ドラゴンクエスト』のヒット以来、類似ゲームが雨後のタケノコの様に頻出した。その中で、自らドラクエフリークを名乗る糸井氏が、『ドラクエに触発されて作った』という第1作『マザー』。それは、糸井本人の強烈なドラクエへのオマージュでありながら、他のドラクエ類似ゲームとは一線を画した、独自のゲームだった。第2作『マザー2』でもそれは変わらない。

主人公はごく普通の少年だ。悪の帝王ギーグを倒すために立ち上がる主人公は、あまりにも『どこにでもいる、かつての自分のような』少年だ。まったく個性というものを与えられていない。これが重要だ。最近のドラマ性が重視されるRPGの傾向の中では、ドラマ性を高めるために主人公に特異な個性を与えてきた。それは物語としての密度は高めだが、一方であるものを失った。それは、自己投影の容易さである。それが『マザー2』にはある。そう、まさしく主人公はプレーヤー自身となって、悪と戦い続ける。これほど素直にプレーヤーがゲームに取り込まれてしまうゲームは、珍しい。

いいオトナが『マザー2』のエンディングで泣いてしまう理由はここにある。懐かしい子供心を蘇らせてくれる、それが『マザー2』の愛だ。



・かおりも　ママににて　がんばりやだなぁ。
・むりするなよ。

任天堂　9800円　94年8月27日発売　スーパーファミコン

「子供のころ、遊んだ学校や公園のことを思い出してしまった。エンディングを見た後、年甲斐もなく母親に電話しちゃったしね」

野本恭彦さん　26才　会社員

ドラゴンクエストシリーズ

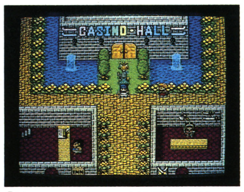
●まさに原点ともいえる、素直な感動が味わえるRPG

今、日本で最も人気があるゲームジャンルの一つ、RPGの原点といっていいゲーム、それがドラゴンクエストシリーズだ。まさしく、ありとあらゆるRPGのエッセンスが絶妙のバランスで配合されている。日本のRPGは、ドラゴンクエストによって生み出され、発展したといっても過言ではない。

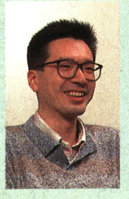
今あるRPG全ての長所を合わせ持っているこのゲーム、成功の要因は数多いが、あえて二つ挙げてみよう。まず一つめは、その操作環境だといえる。それまでゲーム機のコントローラーを握ったことがない人間でも、取扱説明書を見ずにゲームを進めることができる。こんなゲームは数少ない。ゲームマニアでも、初めてゲームをする人でも、自然にプレイできる。それがドラクエなのだ。

もう一つは、ストーリー性にある。プレーヤーが操作する主人公に関してさえ最小限の情報しか与えられないこのゲームでは、主人公の性格も物語の進展も、基本的にはプレーヤーに委ねられている。それでいて、普遍的で綿密に練り込まれたストーリーが展開していくバランスは、プレーヤーに全く違和感を感じさせない。プレーヤーは、完全にゲーム内の主人公と一体化し、もう一つのドラゴンクエストという人生を歩み出す。

以上二つの要素から、ドラゴンクエストは『RPGの代表作』として、根強い人気を保っているのだ。



「V」エニックス　9600円　92年9月27日発売　スーパーファミコン



「実は、つい最近までドラクエ以外のゲームをやったことがなかったんです。ドラクエだけのためにスーパーファミコンも買いました」

坪山徳保さん　29才　会社員

ファイナルファンタジーシリーズ

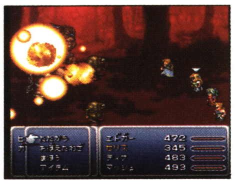
●涙と感動が止まらない、究極のドラマティックRPG

基本的に物語（ドラマ）のパターンは限られている。特にRPGゲームでは、その性質上、わかりやすい勧善微悪物語が受け入れられやすく、『ワンパターン』になりがちだ。

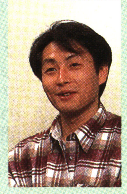
ファイナルファンタジーは、登場人物たちに強烈な個性と背景を与えることで、この大難題を乗り越えた。まるで映画や小説のように、登場人物には綿密な性格設定と背景がある。そのおかげで、展開されるドラマに説得力と奥深さが生まれる。そしてファイナルファンタジーは『ファイナル〜究極』のドラマになった。

ゲームが進むにつれて、プレーヤーが登場人物たちの個性をつかんでいく。また、多くの登場人物が登場することで、プレーヤーはより感情移入しやすい、『お気に入り』の登場人物を選択することができる。登場人物たちの一挙一動に目が離せなくなる。そしてプレーヤーは、登場人物たちに共感を覚えるようになる。プレーヤーは登場人物と共にドラマを体験しているのだ。

FFシリーズは発売のたびに、その流麗なグラフィック、斬新なゲームシステムなどが取り沙汰される。それはそれで、このシリーズのポイントだが、登場人物一人一人が持つドラマにこそ、ファイナルファンタジーの本質がある。



「VI」スクウェア　11400円　94年4月2日発売　スーパーファミコン



「最近、映画が面白くないというけど、それは違う。他に面白いものがあるからだ。このゲームをする度にそう感じてしまう」

島崎　浩さん　27才　会社員

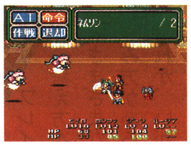
ルナーーエターナルブルーー

●本格的ドラマの感動が味わえるRPG

多くのCD-ROMゲーム、特にRPGではアニメが演出手段として利用される。それが、ゲームのドラマ性を高めることは事実だ。

『ルナーーエターナルブルーー』は、CD-ROMソフトの最大の武器とも言えるアニメを効果的に活用した代表例だ。戦闘システムなどにも工夫は見られるが、通常単なるオマケ程度にしか感じられないアニメによる演出が、むしろこのゲームの核に思えてくる。当然ストーリーも十分に練り込まれている。アニメファンの期待にも応えてくれる。

このゲームは『ゲームにアニメの演出を加えた』のではなく、『アニメーションにゲームの楽しみをミックスした』のだ。アニメを道具としてではなく、RPGの核にするという、ある意味で本末転倒なことを行い、成功させてしまった。いい意味で予想を裏切るラストも象徴的だと言える。



ゲームアーツ　9800円　94年12月22日発売　メガCD

「一度終わったと思ったら、あっというどんでん返しがあって、楽しめた。アニメシーンも、これがゲームか？　と見入ってしまった」

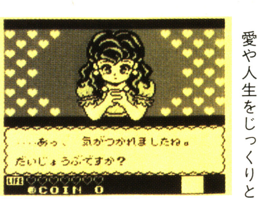
森田耕真さん　26才　会社員

カエルの為に鐘は鳴る

●コミカルな中にそこはかとない寂しさが漂うRPG

いつでもどこでもゲームができるという特性をもつ携帯用ゲーム機、ゲームボーイはその反面、長時間プレイに向かないという必然的な欠点をもっている。これは長時間のプレイが必要なRPGには不向きなハードだと言わざるを得ない。だが、その欠点をクリアしてしまったRPGもある。それが、『カエルの為に鐘は鳴る』だ。

愛や人生をじっくりと真正面から語ろうとするRPGが多い中で、このゲームは、『お手軽、コミカル』を売り物にしている。主人公も、大方のRPGとは違い、ノンキなお金持ち（！）の王子である。思わず笑い（苦笑？）が漏れてしまうシーンも多い。だがただの『お笑い』という訳ではない。コミカルな中に独特の哀愁を表現するという高等テクニックを駆使している点も見逃せない。ゲームボーイの手軽さを武器として活用した、ゲームボーイならではのRPGだといえる。



……あっ、気がつかれましたね。
だいじょうぶですか？

任天堂　3900円（税込）　92年9月14日発売　ゲームボーイ

「これはラストまでやらなきゃソン。大どんでん返しが待っています。これを見るためだけでもぜひ、やって欲しいな」

鈴木裕子さん　21才　学生

©1994 Shigesato ITOI/APE inc. ©1994 Nintendo ©1992 ENIX ©1994 スクウェア ©GAME ARTS/STUDIO ALEX キャラクターデザイン／窪岡俊之 ©1992 Nintendo

ゲームで感動、感激。きっと君にも味わえる

『ラストがジ〜ン』の感動RPG（ロールプレイングゲーム）10

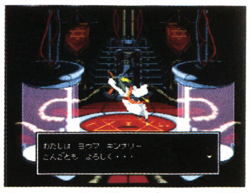
文／里田実彦

真・女神転生

●悪も正義もない。自分の本当の心が見えてくるRPG

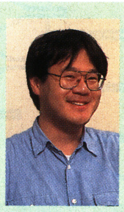
RPGをプレイしていると、重要な選択をしなければならない局面が必ずある。多くの場合選択する道は一つしかない。正義の味方としての役割を果たさねばならない。『真・女神転生』は違う。

このゲームには、絶対的な『悪』はいない。秩序を重んじる『メシア教』と混沌を神聖視する『ガイア教』の対立に、主人公が巻き込まれていく展開になっている。通常のゲームでは、『メシア教』が善で『ガイア教』が悪になるはずだ。しかし、このゲームでは『メシア教』の行動に怒りを感じることさえある。プレーヤーは『与えられた正義』ではなく、『自分の正義』を考えねばならない。このゲームの特徴の一つ、モンスターを『交渉によって仲間にする』仲魔システムも象徴的だ。ゲーム中の一挙一動が、自分の味方と敵を作っていく。自分の深層意識が見えてくる。そんなRPGだ。



わたしは ヨウマ キンナリー
こんごとも よろしく・・・

アトラス　9800円　92年10月30日発売　スーパーファミコン



竹中昌也さん　28才　会社員

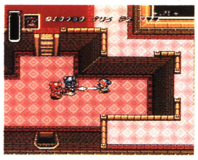
「エンディングが数パターンあるんですが、終わったときに『これでよかったのか?』と考えてしまって。もう一度やり直してしまいました」

ゼルダの伝説～神々のトライフォース

●ゲームが進むほど自分の成長がわかるアクションRPG

このゲームはアクションRPGだが、手先の器用さはあまり重要ではない。むしろ、頭の器用さが重要だ。迷路で先に進む道がふさがっている。先にはスイッチの様なものが見える。離れた所にあるスイッチをどうやって作動させるか。頭の体操だ。そして、思い付く行動のほとんどが実現できる。さらに徐々に強くなっていく敵が、プレーヤーのアクションテクニックを磨く。

自分のアイディアを実現してくれるキャラクターは、完全に自分の分身のように思える。石を持ち上げるときに思わず踏ん張ってしまう。ダッシュして壁にぶつかると『イテッ』と声をあげてしまう。最後の敵を倒したとき、『やったぜ』と声を出してしまう、そんな心地よさがあるゲームだ。



任天堂　8000円（税込）　91年11月21日発売　スーパーファミコン

松本　司さん　25才　会社員

「アクションは得意ではないんですが、謎解きが楽しくてね。正解を見つけたときは、『やったっ』って声が出たときもありますよ」

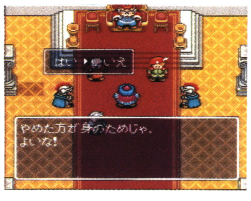
トルネコの大冒険～不思議のダンジョン

●単純だからこそ緊張感、達成感はバツグンのRPG

悪の魔王を倒すとか、さらわれた幼なじみ（恋人でも肉親でも可）を救い出す、といった『戦う理由』はこの『トルネコの大冒険』には全くない。主人公トルネコの目的はただひとつ、『洞窟の奥深くにある幸せの箱を探すこと』。

単純だが、一度倒されるとどこにいようと（たとえ幸せの箱の目の前にいようと）洞窟の入り口に戻されてしまう、毎回洞窟の様子が全く違うといった理由で、いい意味での緊張感が満ち溢れている。失敗したときに思わず『しまった』と声に出てしまうのだ。

毎回洞窟の様子が変わるので、何回プレイしても先がどうなっているのかわからない。いつモンスターに出会うかわからない。やっと幸せの箱を手に入れて戻ったときの達成感は何物にも変えられない。



やめた方が身のためじゃ。
よいな!

チュンソフト　9600円　93年9月19日発売　スーパーファミコン

用賀　満さん　21才　学生

「クリアして自分の店に戻ったら、村の人達が『おめでとう』って祝福してくれてね。もう本当にうれしくって、じ～んときちゃいました」

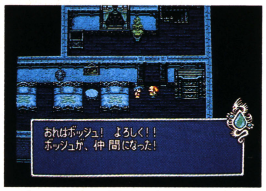
ブレスオブファイアⅡ　使命の子

●ゲームの常識を越えた、大河ドラマティックRPG

まだまだ発展途上にあるゲーム。その進化のスピードは驚くべきものだが、進化にも2種類ある。一つは性能の進化、もう一つはメディアとしての進化だ。物語を伝える手段は、口承から書物（本）、演劇、映画と進化してきた。

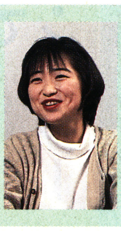
少年から青年への主人公の成長、物語ばかりか歴史を語るようなストーリー展開。これらを素直に、より感動的にプレイヤーに伝えるこの『ブレスオブファイアII』は、『ゲームのための物語』を作ったのではなく、『物語を作り、伝わりやすくしたらゲームになった』ようにみえる。

当然、ゲームとしての娯楽性も高い。戦略性の高い戦闘シーンやキャラクター設定、ゲームシステムそのものもゲームマニアを唸らせるだろう。だが、すべては『物語の完成度を高めるため』のものである。ゲームの範疇を越えたのではない、ゲームの範疇を広げたRPGだ。



おれはボッシュ! よろしく!!
ボッシュが、仲間になった!

カプコン　9980円　94年12月2日発売　スーパーファミコン



高山博美さん　22才会社員

「ストーリー設定が、ゲーム離れしているんです。あんなきびしいラストが待っているとは思いませんでした。久々に目頭が熱くなりました」

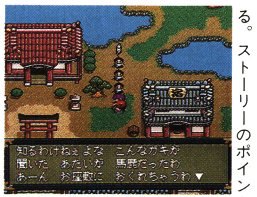
天外魔境Ⅱ　卍MARU

●ドキドキワクワクの連続。ジェットコースターRPG

通常のRPGは、エンディングまでおおよそのプレイ時間が30～40時間くらいのものが多い。しかし、この『天外魔境II』は、普通にプレイすれば80時間程度はかかるゲームだ。確かに長い。しかし、その長さをプレーヤーに感じさせることはない。

戦国時代の日本を舞台にしていることは異色だが、ゲームシステム自体に特別な新しさは見当たらない。むしろ、一般的なシステムを採用することで、プレーヤーを選ばないゲームになっている。なによりも、次から次へと展開していく密度の濃いストーリーは時間が経つことを忘れさせる。ストーリーのポイントで挿入されるアニメーションによる演出・ナレーションも演出効果が高く、ストーリーを盛り上げる。長い物語でありながら、プレーヤーを疲れさせることがない。エンディングでは『やっと終わった』ではなく『ついにやった』という感動と充実した連帯感を味わうことになる。

一般的なRPGとしての手法を忠実に踏襲しながら、PCエンジンというハードの特性（大容量によるアニメーション・ナレーションが可能）を活かしている。バランス感覚に優れた快作だ。



知るわけねぇよな　こんなガキが
聞いた　あたいが　馬鹿だったわ
あーん　お座敷に　おくれちゃうわ ▼

ハドソン　7800円　92年3月26日発売　PCエンジン

白尾　良さん　29才　会社員

「ラストだけではなく、ダレそうになると何か新しいイベントが起こって、全編飽きがこなかった。登場人物も個性的でおもしろい」

RPGの戦闘で最も重要なこと。それは『負けない』ことだ。

例えばお金がたまって装備品を買い替えようと思う。そのときに最優先させるべきなのは『防具』だ。武器は後回しでいい。一見遠回りに見える方法だが、結果的には金銭面でもこちらが有利に働くことが多い。一度試して欲しい。

さて、どれから始める?

RPGを『長くてうっとおしい』といって、一切プレイしない人がいる。なのに彼らは映画を好み、テレビドラマの次回を心待ちにし、長編漫画を延々と読んでいる。結局RPGは、小説や映画、テレビドラマや漫画と同じ、『物語の表現手段』の一つだ。新しい物語の読み方といってもいい。大きく違うのは、小説や映画は客観的に物語を受け取るが、ゲームでは主観的に物語を体験できることだ。物語の楽しみ方に、一つ新しい方法を増やしたと言っていい。だからRPGを楽しめる人は多いハズだ。食わずギライはダメ。『ドラクエしかやったことなーい』、ああなんともったいない。こんなにたくさんの物語を楽しめるのに。普段の自分と違う自分がゲームの中にいる。こんな楽しみを子供たちだけに楽しませるのはもったいない。一部のゲームファンだけが知っているのは罪悪だ。さて、ゆっくり始めてみようか。どれにしよう?

©西台　史/シップス　©ATLUS/遊企画　©1991 Nintendo　©1993 CHUN SOFT/©ENIX　©CAPCOM　©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED

苦手なあなたもすぐ勝てる！

これから始める格闘ゲームのABC

なにしろ格闘ゲームは今が旬！　でも、ゲームセンターじゃみんな強そうだし、ちょっと手が出せなかったというあなた。続々新作が出ている今こそ、格闘ゲームに手を染めてみよう。格闘ゲームは決して初心者に冷たくはないのだよ！

文・大岡雅弘

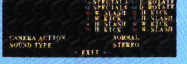
最初にやるときゃこれだ！ベリー・イージーモード

格闘ゲームってどんなんだろうと思ってゲームセンターでとりあえずコインを入れてみる。ところがたちまちコンピュータ操る敵キャラにボコボコにされて、「こりゃダメだ〜」って思っちゃったことはないだろうか？　わたしはあるぞ。でもね、ゲームセンターの機械は設定をいじれないが、家庭用ゲーム機ならたいていオプションでゲームの難易度をいじれたりするのだ。びっくりでしょ。

やりかたはごく簡単。闘神伝の場合なら、最初に「OPTIONS」っていうのが選べるから、ここでコンピュータ対戦での難易度を設定する。選べるモードはベリー・イージーからベリー・ハードまで5種類。まずはイージーなモードで勝利の味をしめておけば、「ひょっとして俺ってうまいの？」的思い込みも生まれる。そう、このテの思い込みって、結構ハマりへの第一歩だったりするんだよね。ホントに。

とかいいつつ、まぁベリー・イージーでやってなおかつ負けたらこりゃかなりガックリくるだろうが……。でも大丈夫、ほんとの最初ってそんなもんだって。要はいろいろ試してみつつ、ゲーム全体のシステム的なことや勝ち方、クセをつかんでいければいいのだ。イージーモードはそんな、お試しモードでもあるわけ。意外とこういう親切なオプションって見逃しがちだから、きっちりチェックを入れとこう。

これがオプションモード。これで細かく設定すれば…



```
OPTIONS
LEVEL                VERY EASY
STRENGTH        1P  200    2P  50
AUTO DEFFENSE        ON        OFF
CAMERA ACTION        NORMAL
SOUND TYPE           STEREO
EXIT
```

たちまちKO！の快感が即味わえる

【闘神伝】派手めな必殺技と3Dならではの奥行き感がマル。●プレイステーション　発売中　5800円　タカラ

オプション設定でモア・イージー

防御力アップや、必殺技一発出しまでOKOK！

さて、闘神伝のありがたいところは、さらにその他の初心者向けオプションをあれやこれやと細かく設定できる点だ。ざっと挙げると、①対戦時間を60秒、99秒、無制限から選択できる、②VSモードでのプレーヤーのハンディキャップを設定できる、③オートディフェンスONで自動で相手の攻撃を防御できる、④コントローラーのボタン配置のタイプが選べる……等がある。

なかでも、タカラの森岡さんのおすすめはこれ。

「必殺技をLとRの4つのボタンに振り分ける設定があります。闘神伝はもともと操作性のみならず、ゲーム性そのものも格闘ゲームを初めてプレイする方でも存分に楽しめるように作ってあるんです。それに加えて必殺技が思いどおりに出せれば、爽快なことこの上ナシですよ」

必殺技……あぁこのうっとりするような響き。本来はマスターするのが難しいコマンドの必殺技を、イージーにバリバリ出そう！安易な方法でも、まずは技が決まったときの「おぉ！」って感じを味わってほしい。これって、ある意味じゃ初心者の特権だぞ。

「闘神伝で大切なことはガードを忘れないこと。とくに闘神伝は立体バトルですので、ありとあらゆる方向から攻撃を受けることになります。ガードで受け止め、即攻撃！　ガードすることを体で覚えてしまえば、どんな場面でもあらゆる対応が可能になります。それから自分の使うキャラクターにホレこむことも必要。そのキャラクターに入り込み、一心同体になって闘いましょう。いやおうなく熱くなれることは間違いありません！」（タカラ・第四企画開発M部NEXT・森岡俊広さん）

EO
3480
00
0
SOFIA

簡単コマンドでいきなり必殺技が炸裂だ！

2P独り占め練習法なら、きっとうまくいく

格闘ゲームはとりあえず技が出せないようではお話にならない。ごく単純な技だけで勝つことも可能だけど、パンチの連打だけで相手を倒しても「やったぜ」という感慨はあんまりない。多彩な技を出せるようになれば面白さも広がるし、「相手がこうきたらこう返す」みたいな的確な技の入れ方を覚えていくとこれまた深みも増す。また、技を当てたり投げたりする間合いやタイミングをつかむことも大切だ。

とかとか、いろいろテクニックめいたことはあるのだけど、これらを練習するのにいくらコンピュータ戦ばかりやっても、「技が出ないよぉ」で終わってしまうことも多いのだ。コマンドの難しい必殺技系はとくに出ない。頭ではわかっていても、なかなか指が動いてくれない。で、きちんとこいつを自分のモノにするにはどうするか。実は先人たちは誰もがやっている奥義がある。それが、〝かかし〟モードだ。

P1
110602
36
P2
2
MAI SHIRANUI
KIM KAPHWAN
BEAT BY 01

【餓狼伝説スペシャル】ゲームセンターで生まれた、根強いファンを持つ由緒正しき格闘ゲーム。●ネオジオCD　発売中　7800円　SNK

かかしってはのつまり動かないキャラのことだ

奥義！かかしモードで修行を重ねる

といってもこのモードはオプションで選べるわけじゃない。1Pと2Pの対戦モードを選び、2P側のコントローラーは床にでも転がしておく。これだけ。で、かかしのようにただ突っ立っているキャラに対して、1P側で技を仕掛けるのだ。この練習方法は非常にポピュラーで、たまにゲームセンターでも200円払ってかかし相手に練習している人もいるぐらいである。ストイックだなぁ。

餓狼伝説スペシャルで、一発逆転の可能性を秘めた超必殺技を練習したりするのに、この方法はうってつけだ。投げの間合いとかもわかるしね。

©TAKARA 1995 ©SNK 1993

何が何でも得意技をひとつ体に覚え込ませる

これぞ！という技を一つ習得すればなんとかなる

バーチャファイターというゲームでは、「これ出してればとりあえず無敵」という技はとりあえずない。まぁ、決めれば体力ゲージが真っ赤に染まるようなダメージのでかい大技などはいくつかあるけれど、そうした技には必ず何らかのリスクがあったり、出すのが難しくなっていたりするのである。

が、それでもやっぱり、覚えておくと便利という技はある。

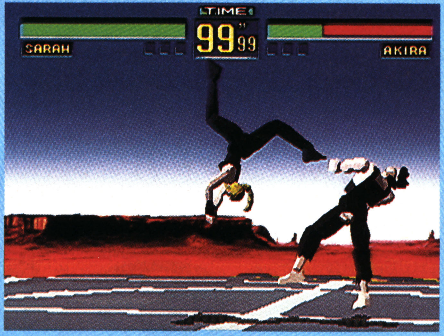
たとえばサラという、わりに初心者でも使いやすいキャラがある。彼女のコンボサマーソルトという技はなかなか強力だし、見た目もかっこいい。コマンドでいうと「BBB↖C」（矢印は十字キーの方向）。パンチを3発出して、最後にサマーソルトキックで相手をシャコッと蹴る技だ。コンピュータ戦ではかなり重宝するし、全部当たればダメージもなかなか、人相手の対戦でも有効だ。この技ひとすじ、なんていうヤツもけっこういるくらいポピュラーだったりする。おまけに、サラのこの技のコマンドは、やや形は違うもののパイやラウ、カゲの同様の技ともコマンドが同じというオマケがつく。

そう、だからこれさえひたすら練習して覚えちゃえば、一粒で3度も4度もおいしいんである。夢のような技なのだ。

ただし、最初はタイミングが難しいので、まずはコマンド「BBBC」のコンボライジングニーという技から始めてみるのがおすすめかもしれない（セガの広報の竹崎さんもそう言っていた）。えーい、ついでにもうひとつ教えちゃおう。サラのコンボサマーソルトだけは、「BB←C」という簡単コマンドでも出ちゃうのだ。やっほぅ〜。

ひゅっひゅっひゅっひゅっ、シャコッでさよならー

※コマンドはキャラクターが右向きのときです。



初心者向けキャラっていうのがある

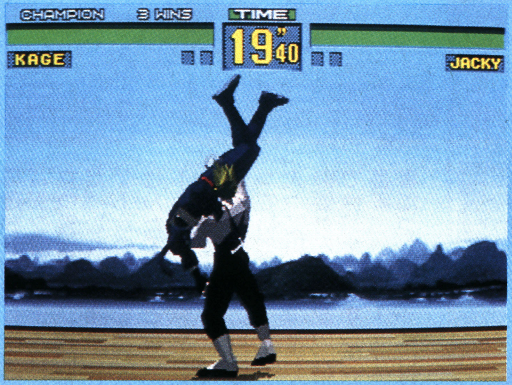
ジャッキー使えばスーパーヒーローも夢じゃない！

格闘ゲームにはいろんなキャラが登場する。正統派なやつ、一癖あるやつなど個性もいろいろだけど、最初はどれを選ぼうかと迷うこともあるだろう。で、実は大抵のゲームには初心者が使いやすいキャラというのが、何となくあるものなのだ。バーチャファイターでいえばサラとジャッキーのブライアント兄妹。とくにセガの竹崎さんのオススメはこちら。

「ジャッキーがいいと思いますよ。理由は、技にスキが少なく、強いからです。『→→C』で出るダッシュハンマーキックは相手がしゃがみガードできないし、逆に立ちガードしてるときは『→→B』でネックブリーカーという投げ技をかけることができます。『→→』コマンドはダッシュなので、相手の方向へ攻めながら、相手の状況に応じて攻撃ができる。やはりジャッキーはオススメですね」

どうでしょ。これだけセガの人からお墨つきをもらえれば、もうジャッキー使うしかないって感じだよね。もちろん、まずはジャッキーから始めて、慣れてきたらもっと他にも個性のあるキャラを使い出してもいい。それにジャッキー使ってれば対戦で絶対他のキャラに勝てるというわけじゃないので、その点は誤解なきよう。

この金髪にーちゃんがジャッキーだ。いぇーい



【バーチャファイター】
素手の格闘で生身の"痛み"を感じさせてくれる。
●サターン　発売中　8800円　セガ・エンタープライゼス

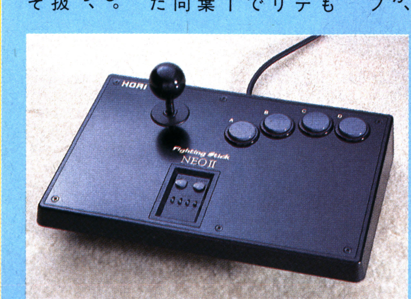
「初心者の人はまずは左右キーをガチャガチャ入れながら、パンチとキックのボタンを連打してみることでしょう。最初は難しいコマンドを覚えるより、こういったやり方で偶然に技が出ることで新鮮な驚きを感じてください。その次にはガードボタンとパンチボタンを同時に押してみて、投げ技を出してみましょう。初めて投げたときはきっと感激すると思います。とにかく、『どうしよう』と思う前にボタンを押すことですよ」（セガ・プロダクトマネージメント部・竹崎忠さん）

きわめるならやっぱりスティック！

操作性はスティックが一番ラクで楽しいぞ

さて、最後は道具のお話だ。家庭用ゲーム機にはそれぞれコントローラーが付属しているわけだけれど、このパッドタイプのコントローラーは、どうしたってやっぱり格闘ゲームには不向きだ。コマンドを一生懸命練習していると、左手の親指の腹のあたりにマメができちゃったりする。そこで、スティック型コントローラーを別途購入するのが、やはり正しい格闘ゲームファンへの道である。

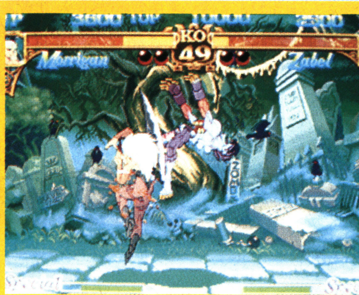
スティックには純正のものもあれば、サードパーティー製のものもある。ホリ電機のものなどは、なかでもオススメ。なんせ、「ゲームセンター感覚」を合言葉に開発された格闘ゲーム向けコントローラー、とうたわれているくらいだから、その性能は推して知るべし。かなり頑丈にできてるから、気合が入りすぎて乱暴に扱ってしまっても大丈夫。そう、ここまでの教えを守って家ん中で練習しつくしたら、あとは新たな対戦相手を求めて外へ行くしかない。そのためのスティックでもあったのである。さぁ、街へ出よう！



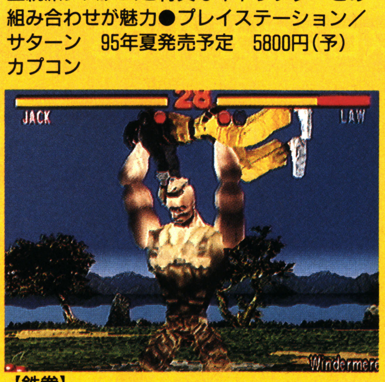
ファイティングスティックNEOⅡ
5980円　ホリ電機

まだまだある注目のニューソフト

このページに登場してきた以外にも、新作格闘ゲームが続々と新発売の予定。格闘ゲームは、まだまだこれからが熱い！



【ヴァンパイア】※画面はアーケード版のものです
正統派システムと特異なキャラクターとの組み合わせが魅力●プレイステーション／サターン　95年夏発売予定　5800円（予）　カプコン

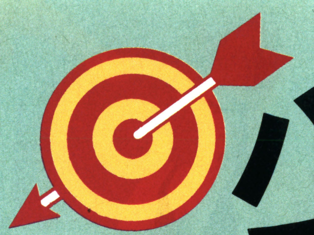


【鉄拳】
よりリアルに、をめざしたピュア・アクションゲーム。●プレイステーション　95年3月31日発売予定　5800円（予）　ナムコ

編集部・由希子の私にも、できた

反射神経ゼロの私には格闘ゲームはムリだと思ってたけど初心者にも優しいゲームってあるんですね。腕を磨いて寿現夢ジャッキーを目指します！

©SEGA ENTERPRISES, LTD. ©CAPCON ©㈱ナムコ



パチンコ・パチスロゲーム絶対お買得ガイド

寿現夢特選！今、注目のパチ^{2}ゲーム

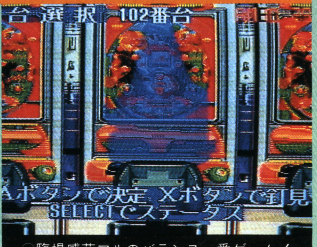
ここに15本のパチパチゲームをご紹介！どれも寿現夢が厳選した本物のパチンコ・パチスロに役立つ実戦型ソフトばかりだ。これから発売されるゲームの情報も盛りだくさんだぞ。ほとんどのゲームが、CR機を含めた実機を正確にシミュレート。攻略したい台が決まっている人は、ゲームに入っている台の下調べが必要だろう。使い方次第では、金使わずして10万長者、いや、100万長者だって夢じゃない!?

今、急速にパチンコゲームが変わってきている。日本テレネットの「Fever／フィーバー／」を皮切りに実機シミュレーション中心のソフトがバカ売れしている。そんなご時勢の中、今回は攻略目的のソフトから、これからパチンコを始める初心者向けの1本まで、フレッシュな情報をお届けしよう。

京楽・三洋・豊丸Parlor／パーラー／

日本テレネット／スーパーファミコン／'95年3月30日発売予定／11800円

ゲーム業界初、京楽・三洋・豊丸のパチンコメーカーの実機を使用した本格実機シミュレーションゲーム。出来自体も前作を上回るハイクオリティさを感じさせ、グラフィック、玉の弾道共に全く違和感を感じさせない。登場する四ヵ所のホールも各店毎に換金率や釘の特徴などが明確に施されており、店を選ぶ楽しみも味わえる。特に驚いたのは玉のスローモーション機能。玉の流れを自在に調整、シミュレートでき、その結果、どの軌道時が一番チェッカーに入りやすいのか一目で解ってしまうのだ。初心者モードはないが、それを打ち消すだけのリアル感と臨場感をかねそなえている。総合的に一番バランスのとれている1本。



台選択 102番台

Aボタンで決定 Xボタンで釘見

SELECTでステータス

○臨場感花マルのバランス一番ゲーム！

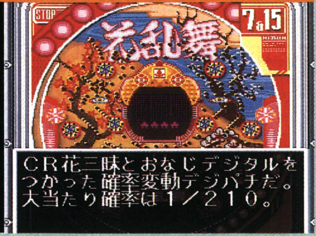
●**おすすめポイント**…………

開店時には「軍艦マーチ」、閉店時には「蛍の光」という音楽の演出も心ニクイ。

宮路社長のパチンコファン勝利宣言2

POW／スーパーファミコン／'95年4月下旬発売予定／9800円

目を引くのはストーリーモードのグラフィックの良さ。加えて、主人公が勤めるパチンコ雑誌編集部での実機シミュレートモード。このモードは他のソフトに比べ格段に解りやすく使いやすい。5ホール全てがなぜかどこも換金率が高いのがちょっと不満だが、全体的には、飽きない作りで面白い。



CR花三昧とおなじデジタルをつかった確率変動デジパチだ。大当たり確率は1／210。

○リアル感バツグンのおもしろゲーム！

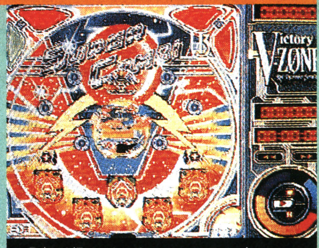
●**おすすめポイント**…………

五つのホールのどこかでたまに宮路社長を見かける。実写取り込みのためリアル感がバツグン。

Victory　Zone

ソニー・コンピュータ・エンタテインメント／プレイステーション／'95年春発売予定／5800円

バーチャルパチンコゲームの先駆的作品といっても過言ではない1本がとうとう登場／パチンコ台を構成するすべての要素を3Dで再現し、玉の軌道計算、玉と釘の衝突の計算、役物内部の玉の動きをリアルに再現している。それにプレイヤー独自で台をメイキングできるという機能も目新しくて良い。音楽も有線モードがあり色々な音楽が楽しめる。



○超ド級のバーチャルシステム！

●**おすすめポイント**…………

パチンコ台を自由自在に拡大縮少、回転できるので、盤面の釘をすべて見ることが出来るぞ。

HEIWAパチンコワールド

シュウエイシステム／スーパー-ファミコン／発売中／9900円

ちょっと音楽が他のソフトに比べ安っぽく感じる。しかしゲームの方は入門編と実戦編の二つのモードに分かれていて、初心者には入りやすそうなソフトだ。まず入門編は釘の設定も甘めで、さまざまな解説を聞くことができ、パチンコのノウハウを学べる。実戦編では実機とほぼ同じの釘設定や、大当たりの確率も実際のパチンコ店により近くなっており、実戦に役立つ。と、一石二鳥のソフトなのだ。

パチスロ必勝ガイド
GB
BONUS GAME
STOP STOP STOP
Magifact
NEW
Magisar
Super Machine
Super GAME BOY
実戦向攻略情報ソフト

親切設計のイチバンソフト

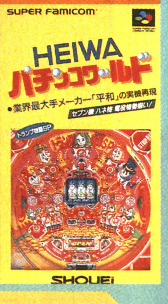
●**おすすめポイント**…………

非常に心親切なゲームだ。初心者がパチンコを覚えるにはいいソフトだろう。

パチスロ必勝ガイドGB

マジファクト／ゲームボーイ／発売中／4500円

パチンコ業界ではおなじみの「パチスロ必勝ガイド」編集部の全面協力によって実現した、実戦向けのソフト。ゲームボーイだけあって、画面を長時間見ているのはちょっとツライが、DDT打法、リプレイはずし、強制連チャン法など、パチスロのノウハウを丁寧に教えてくれる。親切さに加えて、機種も6種と割合多く、かなりのお役立ち感。電車の中でプレイしていると、つい乗り過ごしてしまいそうな1本だ。



パチスロ業界の花マルソフト

●**おすすめポイント**…………

スロットには抵抗がある君から、不安を吹き飛ばしてくれる実戦向きのソフトだ。これで勝ったも同然だ。

©1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.LTD. ©1995平和 ©1995ショウエイシステム ©SAMMY 1995 ©HEIWA1992/1994 ©SANKYO1993/1994 ©KYORAKU ©三洋物産/©TOYOMARU/TELENET JAPAN 1995 ©1995 CARROZZERIA JAPAN ©SANKYO/ITC,Inc. ©1995 Planningoffice WADA ©1995 P.A.S./監修：パチンコファン編集部 ©1994 Vap INC.,/パチンコ秘情報編集部 ©1994 Planningoffice WADA ©1994 Planningoffice WADA ©P.A.S./監修：パチンコファン編集部 ©BYAKUYASHOBÔ ©SANKYO/TELENET JAPAN 1994 ©Sony Computer Entertainment Inc. ©1995 I.S.C. ©1994 COCONUTS JAPAN

初心者にもおすすめの

パチゲーはこれだ!!

今、数多くのパチンコゲームが出回っている。われら寿現夢編集部が、これからパチンコをはじめたい初心者の君たちに、とってもわかりやすいソフトを教えちゃおうと思うので、心して読むように！

初心者ソフト選択ポイント3ヵ条

1 かゆいところに手が届く用語解説がついている

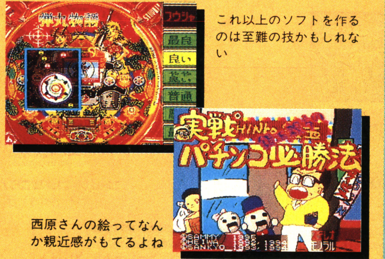
2 攻略&実機シミュレートに偏っていない

3 ストーリーやキャラクターが愛せてしまう

銀玉親方の実戦パチンコ必勝法

サミー工業／スーパーファミコン／発売中／10500円

パチンコ業界では超がつく有名人、銀玉親方監修のもと企画されたこの作品。親方の長年のパチンコ人生の結晶ともいうべきデータを、入門講座と実戦講座に取り入れている。入門講座ではパチンコ用語の基礎知識を。実戦講座では登場機種の攻略ポイントを解説してくれる。当然、親方独自の攻略なので通常の攻略とはひと味違っているのだ。キャラクターも愛弟子の漫画家西原理恵子の手によって描かれており、パチンコに興味を持たない君だっていつの間にかハマっちゃうはず。こんな親切設計でもパチンコの本質は忘れていない。パチンコ玉の動きは本物そっくりの緻密な弾道計算で、画面をパッと見た感じでは実機と見間違えるほど。初心者にはぜひ試してもらいたいソフトだ。



これ以上のソフトを作るのは至難の技かもしれない

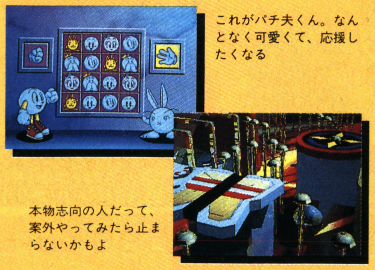
西原さんの絵ってなんか親近感がもてるよね

パチ夫くんシリーズ

ココナッツジャパン／今後、プレイステーションとゲームボーイ等で続編が出る

息の長いシリーズだ。パチンコ嫌いな人も違和感なく入れる奇抜なストーリーを用意し、毎回、パチンコ以外にも様々な思考を凝らした遊びがあり、違う楽しみ方もできるぞ。最新のプレイステーション版も近々発売され、イキオイを感じさせる。ここまできたらパチンコ界のドラクエのようになって欲しいものだ!?

でも、パチ夫くんって誰が考えたのかねぇ？



これがパチ夫くん。なんとなく可愛くて、応援したくなる

本物志向の人だって、案外やってみたら止まらないかもよ

Fever！フィーバー！

日本テレネット／スーパーファミコン／発売中／9800円

SANKYO
Fever! フィーバー!

このゲームが実機シミュレーションの走りだ

新作Parlor！パーラー！が発売されるにもかかわらず、いまだ人気が根強いソフトだ。このゲームが実機シミュレーションの今を作ったといっても過言ではないほどだ。

パチンコファン～勝利宣言～

POW／スーパーファミコン／発売中／9800円

パチンコファン
p·o·w

このゲームをもとにパチプロをめざせ！

実写取り込みの画像はおどろくほど鮮明だ。ストーリーモードでは、パチンコの他にデートをしたり、アルバイトしたり、競馬や宝くじを購入できたりもする。

必勝パチスロファン

POW／スーパーファミコン／発売中／9800円

こいつでパチスロ攻略だ！

必勝攻略と実戦モードがあり、攻略では当たり具合も6段階に設定できる。実戦モードでは8つの都市をめぐりプロへの修業をする。これは、マルチエンディングとなっているのだ。

元祖パチスロ日本一

ココナッツジャパン／スーパーファミコン／発売中／9980円

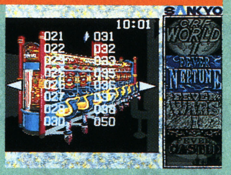
スーパーファミコン
元祖パチスロ日本一
創刊号
総力特集
4号機徹底攻略
COCONUTS JAPAN

本格パチゲーが苦手な人にお薦めだ

攻略法を始め、クイズや占い、選手権、ストーリーモードなど盛り沢山のパチスロソフト。すべてのイベントをクリアするとスペシャルモードをプレイできるぞ。

本家・SANYO FEVER 実機シミュレーション

デンズ／スーパーファミコン／95年5月下旬発売予定／10800円



発売が待ち遠しい期待の作品だ

パチンコメーカーが本格的にソフトの開発に取り組んだ実機シミュレーション。三共オリジナル最新機種4タイトルをシミュレート。

ユニバーサル　バーチャパチスロ必勝攻略法

マップジャパン／プレイステーション／95年5月発売予定／6800円

ポリコン3Dのマップによる新体験ゲーム

ヴィクトリーゾーンに並ぶバーチャルシリーズだ。パチスロ台に近付いてリールをアップで見ながらプレイできるため、目押しが簡単にできる。

パチンコ倶楽部

I.S.C.／WINDOWS／発売中／8800円

パチンコの大連チャンを体験だ!?

1階から5階まで、条件に従って各フロアーをクリアしていく。合計9台のパチンコ台が設置されており、釘の状態を確認することもできる。

パチンコチャレンジャー

カロッツェリアジャパン／スーパーファミコン／95年4月下旬発売予定／9800円

パチスロも楽しめるお買い得ソフト！

オリンピックモードと攻略モードの両方で、親切なおせっかいモードが使えるぞ。それになんと！台を叩いて揺らして玉の動きを変えられるんだ。

必殺パチンココレクション2

サンソフト／スーパーファミコン／95年3月24日発売／9980円

純粋に攻略のためだけに作られた実用ソフト

これぞまさに本格実機シミュレーション。前作2店舗だったパチンコ店が最大4店となり、かつ本作ではアレパチ、デジパチ、CR機と楽しみも倍増だ！

パチンコ㊙必勝法

バップ／スーパーファミコン／発売中／9800円

1画面2人同時プレーでパチンコができる

パチンコ㊙情報編集部とのタイアップを行い、各パチンコ機種の実際の攻略法を再現したゲーム。注目すべきは業界初の脱衣パチンコ「野球拳」の再現だ。見逃せないぞ！

突撃インタヴュー！

西原さんのイラストってやっぱり似てるよね

銀玉親方に聞いてみた！

この業界では神様のような存在の親方はとってもおおらかな人だった。そんな親方からパチンコで勝つための攻略ポイントを教えてもらった。

「負けないようにすることが腕を早くあげるコツです。しかし、それにはお金というより時間をかけることが大事です。例えば、台を見ること。そうすることによって自分の知識が広がり、データーが取れるわけです。それは打ってる時でも一緒です。常に周りの台を見て、出てる台、出てない台を把握することが大事なのです。ゲームは、台を見るのに役立ちますよ。」

なるほど、常に周りを観察か。パチンコは一日にしてならず！ってとこだね。

プロフィール●本名・山崎一夫（やまざきかずお）1953年生まれ。もともと麻雀打ちだったが、ある日はじめたパチンコが「儲かる」ということに気づき、パチンコ三昧の生活を送る。本業はギャンブル関係のライターで、パチンコ、麻雀の専門誌に攻略や評論記事を書いている。

「写真？　私の顔はR指定なんですよ〜。」と、とっても愉快な竹中さん

サミー工業の広報マンに聞いてみた！

競馬の話題で盛り上がりながら答えてくれた、お茶目な竹中さん。パチンコ攻略のポイントは？との質問に、

「そうですね、とりあえず釘を覚えることですよ。（自社の銀玉親方のパチソフトを操作しながら）このソフトって良い釘を教えてくれるでしょ、これを覚えて、実際のパチンコに役立ててください。効果絶大ですよ」

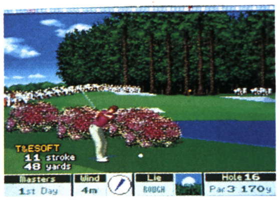
と、ちゃっかり自社ソフトの宣伝をしながら教えてくれました。

プロフィール●サミー工業AM事業本部　竹中博史さん（23歳）去年の天皇賞（秋）の時、浅草のウインズでヤクザに絡まれ、後頭部を殴られた経験を持つ。今年のダービーは史上最高に荒れると予言してくれたぞ。

T&E SOFT

マスターズの4日間が、あなたの熱い感動になる！

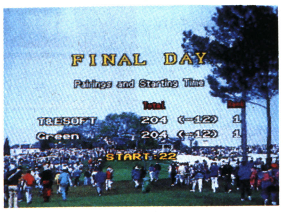
マスターズの熱い感動までも、3Dゴルフで完全シミュレート。
オーガスタナショナルGCと正式契約しているのはT&Eだけ。



T&ESOFT
11 stroke
48 yards
Masters
1st Day
Wind
4m
Lie
ROUGH
Hole 16
Par3 170y

オーガスタナショナルGCを完全再現

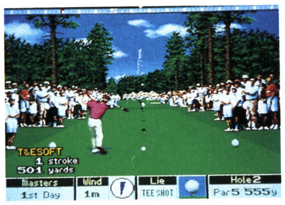
世界中のゴルファーが憧れる、あのオーガスタと正式契約。詳細な設計図やビデオデータをもとに、コースの微妙なアンジュレーションや木の1本1本まで忠実に再現しています。



FINAL DAY
Pairings and Starting Time
Total
T&ESOFT 204 (-12)
Green 204 (-12)
START 22

4日間トーナメントを遂に実現

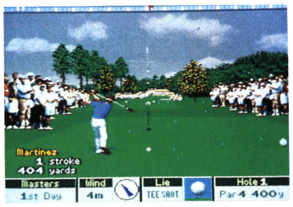
待望のマスターズ・モードは、実際のトーナメントさながらに4日間で争われます。刻々と変わる順位や予選落ちのスリルなどももちろん味わえ、緊張感あふれるプレイが楽しめます。



T&ESOFT
1 stroke
501 yards
Masters
1st Day
Wind
1m
Lie
TEE SHOT
Hole 2
Par5 555y

マスターズ名物の大観衆も登場

ティーグラウンドやグリーン回りでは、マスターズ名物の大ギャラリー（パトロン）も登場。ナイスプレイには喚声も上がり、トーナメントの雰囲気を盛り上げます。



Martinez
1 stroke
404 yards
Masters
1st Day
Wind
4m
Lie
TEE SHOT
Hole 1
Par4 400y

手強いコンピュータプレイヤー

1人プレイの時にはコンピュータプレイヤーのライバルが出現。ゴルフならではの駆け引きも楽しめます。

〈画面はスーパーファミコン版のものです。〉

4月6日、
マスターズ開幕！
3Dゴルフで体感すれば、
観戦の楽しさも
さらにアップ！

MASTERS™
遙かなるオーガスタ2

パソコン版

NEW 3D GOLF SIMULATION | **VERSION2. 50**

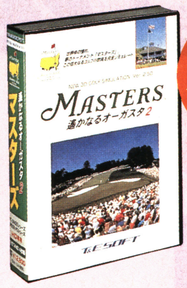
PC-9800シリーズ ハードディスク専用版

［必要なハードウェア］
■パーソナルコンピュータ
- ●CPU：80286以上（*i* 486を推奨）
- ●メモリ：400Kバイト以上、EMS／XMSメモリ対応
- ●グラフィック機能：解像度640×400ドット、16色表示
- ●サウンド機能：FM音源対応

■ハードディスク／SASI、SCSI
■ディスプレイ／解像度640×400ドット、16色表示
■バスマウス対応
■プリンタ対応

［必要なソフトウェア］
■日本語MS-DOS Ver.3.xx以上
※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。
※80286、*i* 486は米国インテル社の商標です。

標準価格12,800円（税別）



MASTERS
遙かなるオーガスタ2
マスターズ
T&ESOFT

バスマウスでのラクラク操作もOK
※キーボードでもプレイできます。

スーパーファミコン版

遙かなるオーガスタ2
MASTERS
マスターズの熱き4日間を完全シミュレート！
T&ESOFT

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

スーパーファミコンソフト
12M＋バッテリーバックアップ **標準価格9,900円**（税別）

©1989,1995 T&E SOFT
POLYSYS™ Integrated 3D Processor
このマークはT&E SOFTの商標です

オーガスタナショナルGCと正式契約
詳細設計図とトポグラフィを基にその素晴しいコースを忠実に再現

MASTERS® AUGUSTA USA
LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

アンコールにお応えして、第2弾スタート!!

マスターズミリオンサンクスプレゼント2

シリーズ100万本販売達成を記念して、現地プロショップ直送のオリジナルグッズを合計300名様に限定プレゼント！

Aコース

マスターズネクタイ
●憧れのマスターズマークが光るシックなデザイン。

Bコース

マスターズキャップ
●これをかぶれば、気分はマスターズギャラリー！

Cコース

マスターズグリーンフォーク
●マスターズファンなら飾り棚に置いておきたい。（マーカー付き）

応募方法

「マスターズ・遙かなるオーガスタ2」スーパーファミコン版又はパソコン（PC98）版をご購入のうえ、商品に入っているアンケートカード・メンテナンスカードをご返送ください。なお、カードのご意見記入欄にご希望のコース名（A・B・C）を必ずご記入ください。

応募締切／平成7年4月9日（消印有効）
●当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

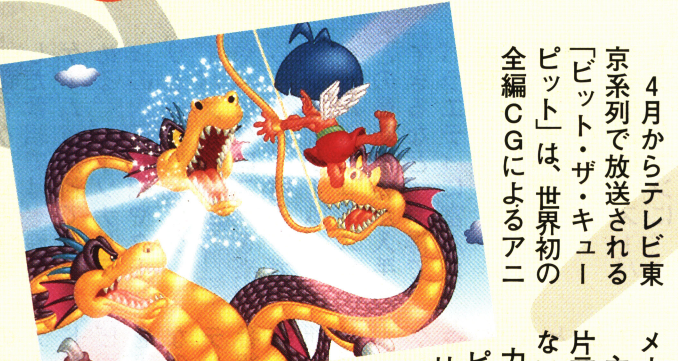
新製品情報テレフォンサービス／052-776-8500
ユーザーサポート専用テレフォン／052-773-7757

株式会社 ティーアンドイーソフト

NEWS じゅげむ PARADISE I

TOPICS

世界初のCGアニメ！ビット・ザ・キューピット



4月からテレビ東京系列で放送される「ビット・ザ・キューピット」は、世界初の全編CGによるアニメーション番組だ。

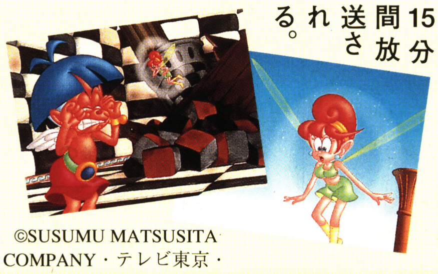
主人公のビットは、片言の単語しか話さない、電子的な生命力を持ったキューピット。舞台はオリンポスの楽園。テーマは「愛」。ギリシャ神話の神々が魅力的なキャラクターになって登場する。キャラクターデザインは、Jリーグのマスコットキャラクターなどでおなじみの松下進氏。

この番組を作るために活躍したのがデジタル・アニメーション・プロダクション（DAP）システムだ。最初は動画や背景として制作されるアナログ素材を、スキャナーで取り込みデジタルデータにする。このデータを使用し、撮影、編集の過程をコンピュータで処理して映像にするのだ。

この画期的なCGアニメを作成するため、アミューズを中心として伊藤忠商事などと6社で「B²（ビービー）プロダクション」が結成され、2年前から研究・調査が行われてきた。B²プロダクションはさらに札幌にあるソフトハウス、ビー・ユー・ジーとともに、このDAPシステムを共同開発した。

制作する方法も画期的だ。データはデジタル化されているので、すべてISDN回線を利用してデータを送受信する。動画と背景の制作は東京で行い、札幌のビー・ユー・ジーで映像化するとともに、さらに岩見沢にある社会福祉法人岩見沢緑成園のハンディキャッパーの人たちが彩色作業を行う。

アニメのソフト面と、コンピュータ的なソフト面の両方で最高の技術が生かされたこの番組は、4月20日からテレビ東京系列の全国ネットで、毎週木曜日7時から7時30分までの番組「アニメ缶」で15分間放送される。



©SUSUMU MATSUSITA COMPANY・テレビ東京・B²プロダクション

EVENT

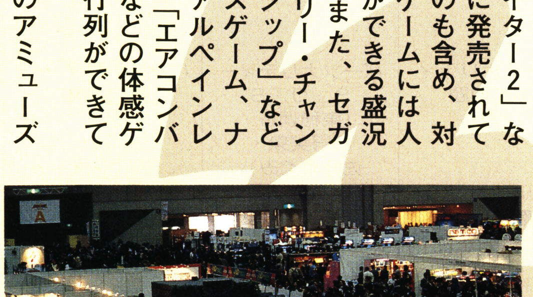
1995年度アミューズメントエキスポ開催

2月23日（木）日本コンベンションセンターで、AOU（アミューズメント施設営業者協会連合会）主催の、95年度アミューズメント・エキスポが開かれた。

アミューズメントパークの見本市とも言えるこのエキスポ。当日は、ゲームセンターに登場する最新ビデオゲームや、独自の筐体を持つ体感ゲームなど、最新鋭のアミューズメント機器が展示されるとあって、大盛況。平日にも関わらず、アミューズメント関係者以外の、一般のゲームファンも多く詰めかけ、大混雑だった。

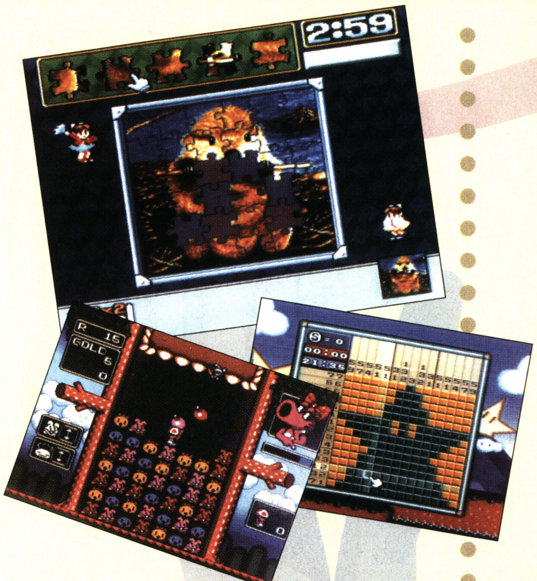
カプコン「ヴァンパイアハンター」「サイバーボッソ」、SNK「餓狼伝説3」、データイースト「水滸伝演舞」など、これからゲームセンターにお目見えするゲームや、セガ「バーチャファイター2」などすでに発売されているものも含め、対戦格闘ゲームには人だかりができる盛況ぶり。また、セガ「セガラリー・チャンピオンシップ」などのレースゲーム、ナムコ「アルペインレーサー」「エアコンバット」などの体感ゲームも行列ができていた。

95年のアミューズメントパークも、目が離せない1年になりそうだ。



TOPICS

セント・ギガ「スーパーファミコン放送」4/23本放送開始！！



その経緯は？

4月23日より、衛星デジタル音楽放送（セント・ギガ）で衛星データ放送の本放送が開始される。

これまで、映像・音声だけで行われてきたテレビ放送。電波法の改正により、ゲームなどのプログラムデータを放送することもできるようになった。映像・文字データも含めた「世界初のテレビジョンデータ多重放送」が実現したのである。さらに驚くべきことに、スーパーファミコンを使ってインタラクティブに番組を楽しむという、まったく新しいコンセプトによる放送内容を予定している。

番組内容は？

気になる番組内容だが、4月1日から試験的に順次放送が開始され、4月23日からPCM音声放送と衛星データ放送を連動させた本格的な放送が開始される。月～日曜日の午後4時～午後7時と、毎日放送されるこの番組タイトルは「スーパーファミコンアワー」。個性的なパーソナリティの音声放送と一緒に、データ放送で送られた新作ゲームソフトや電子マガジンで遊ぶという、番組構成でインタラクティブに遊べる。

ユーザーインタフェースも工夫されている。番組内で設けられたさまざまな番組の選択は、ユーザーが、ロールプレイングゲーム感覚で街を探険し選択できるようになっている。

また、番組が始まると、ゲームや電子マガジンも含めて、自動的にデータをダウンロードするので、ハードに関する面倒な操作もいらない。ファミコン感覚で、全ての操作ができるように配慮されている。

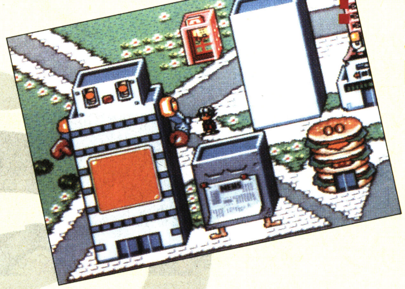
新作ゲームと連動した番組では、最新ゲームが無料で楽しめる。パーソナリティの内田有紀やタモリと一緒に「ジグソーパズルパーティ」や「ピクロス」を楽しんだり、電子マガジンで、ゲーム、アイドル、ニュースなどの最新情報が入手できるなど、お得でバラエティに富んだ内容。

受信方法は？

受信には、スーパーファミコンに、BSチューナーとスーパーファミコン専用衛星放送アダプタ（サテラビュー）を接続する。後は、衛星放送専用カセットをはめこむだけで、ファミコン感覚で利用することができる。

注目したいのは放送専用カセットに装着し、8メガの大容量を確保するメモリーパックである。このメモリーパックにデータをダウンロードし、そこからテレビ画面に情報や画像を表示するシステムなのである。従来のテレビ放送と違い、番組終了後も番組を楽しめる?!という画期的なシステムなのだ。

このメモリーパックをフルに活用した番組を、7月に放送する予定がある。「スーパープレビュー」というタイトルで、毎日午後7時～午後9時まで放送予定のこの番組では、セント・ギガ推薦の新作・名作・話題のゲームソフトや衛星放送専用カセット向けのデータが楽しめる。



また、スクウェアなど大手メーカーから、メモリーパックに対応したゲームが販売される予定もある。メモリーパックにキャラクターデータを保存し、キャラクターを育て上げたり、新しいマップや敵キャラクターを追加したり、ロールプレイングゲームの可能性は飛躍的に高まりそうだ。

すでにセント・ギガ受信に必要な「サテラビュー」セットの受付が、「任天堂サテラビューセンター」で開始されている。受付時間は午前10時～午後9時まで。受付電話番号は、東京／03‐5350‐8686 大阪／06‐300‐5555まで。

■スーパーファミコンアワー

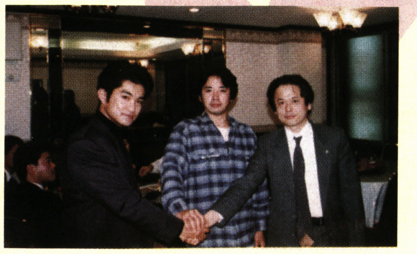
	日	月	火	水	木	金	土
16:00	**「サンデー・バカボン」 日曜ワイド** 泉谷しげる 浜崎あゆみの **「狼が来た！」**	**「放課後の王様」 月曜ワイド**	**「放課後の王様」 火曜ワイド**	**「放課後の王様」 水曜ワイド**	**「放課後の王様」 木曜ワイド**	**「放課後の王様」 金曜ワイド**	**「放課後の王様」 土曜ワイド**
17:00	パーソナリティ 泉谷しげる 浜崎あゆみ	パーソナリティー 穴井夕子 （東京パフォーマンスドール）	パーソナリティー 爆笑問題	パーソナリティー しましまんず	パーソナリティ 爆笑問題	パーソナリティー S．O．S （東穂理香・ 星野美果・ 佐藤めぐみ）	パーソナリティー 爆笑問題
17:30					細川ふみえの **「素敵に片想い」**	裕木奈江の **「明日になれば…」**	内田有紀の **「夕暮れストリートキッズ」**
18:00	**「サンデー・バカボン」 「タモロス・ピクロス」** パーソナリティ		**「放課後の王様」**ウィークリー・レギュラー・コーナー AK－LIVEの**「JAPAN TOP 40」**				
18:30	タモリ		**「放課後の王様」**ウィークリー・レギュラー・コーナー **ゲーム虎の穴**				
18:40 19:00							

TOPICS

奥田民夫と「ぷよぷよ」のコンパイルがレーシングチームを結成！

国際A級ライダー喜久川光選手を中心に、「チーム・コンパイル・ヤマハ」が結成された。メインスポンサーは、「ぷよぷよ」で有名なコンパイル。チーム監督に元ヤマハのワークスライダー長谷川弘氏を迎え、95年シーズンをサポートし、全日本国際A250にフルエントリーする。

実はこのチーム、ライダー・後援会・スポンサーのすべてが広島出身者。ライダーである喜久川選手はもちろんのこと、チームオーナーであり、コンパイルの代表取締役、仁井谷正充氏も広島出身。顧問の奥田民夫氏も広島出身者で、K&Tという、喜久川選手の後援会の会長である。



広島というキーワードに結ばれた、ドリームチームの結成を記念し、プレミアムキャンペーンを実施中。奥田氏、喜久川光選手、仁井谷氏、3氏のサイン色紙がプレゼントされる。

応募方法は、官製ハガキに、住所、氏名、年齢、職業、チーム・コンパイル・ヤマハに対する意見を記入のうえ、〒732 広島市南区京橋町1―7 アスティ・第一生命ビルディング9F 株式会社コンパイル「コンパイル・レーシング・サイン」係宛に郵送。

締め切りは4月30日（当日消印有効）。

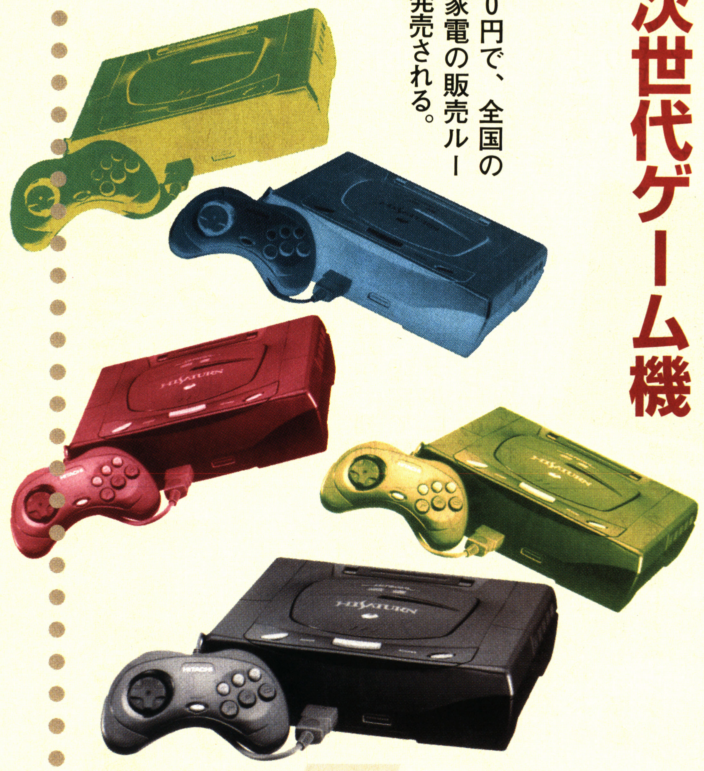
NEW PRODUCT

日立製作所から次世代ゲーム機「ハイサターン」

日立製作所は、セガ・エンタープライズ、日本ビクター、ヤマハと共同開発したサターン・シリーズの次世代ゲーム機「ハイサターン」を4月1日に新発売する。ビデオCDやフォトCD、CD－G、音楽CDなどの再生機能が最初から標準装備されている。

家庭専用カラオケユニットも同時発売されるので、カラオケソフトがすぐに楽しめる。

マルチメディアプレーヤー「ハイサターン」は、標準価格6万4800円、専用カラオケユニットは、標準価格1万4800円で、全国の日立家電の販売ルートで発売される。



TOPICS

「ゲーム家族主義宣言」セガチャンネルキャンペーン開始

昨年9月より開始された、セガチャンネル。CATV（有線テレビ回線）を使ってゲームソフトを直接配信する、日本で初めてのエンターテイメント・ゲームチャンネルとあって、巷では大好評。

なにしろ、手持ちのメガドライブ1かメガドライブ2に専用のレシーバーカートリッジを装着するだけで、常時30種類のゲームがいつでも好きなときにプレイできる。どれだけ遊んでも料金が同じという、驚きのシステム。ゲームタイトルも「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」「ぷよぷよ」「豪血寺一族」など人気タイトルが遊べるうえに、毎月5～6タイトルのゲームソフトが入れ替わるので、新鮮なゲームが楽しめる。また、国内未発表タイトルの配信や、新作ゲームソフトのプレビューなどの充実したサービスも、セガゲームチャンネルならでは。

現在、「ゲーム家族主義宣言」キャンペーン実施中なので、配信開始後2ヶ月程度の期間中に加入すると、ゲーム配信受信用のセガ「メガドライブ2」を無償で借りることができる。ゲーム機をもっていなくても申込ができる今がチャンス。

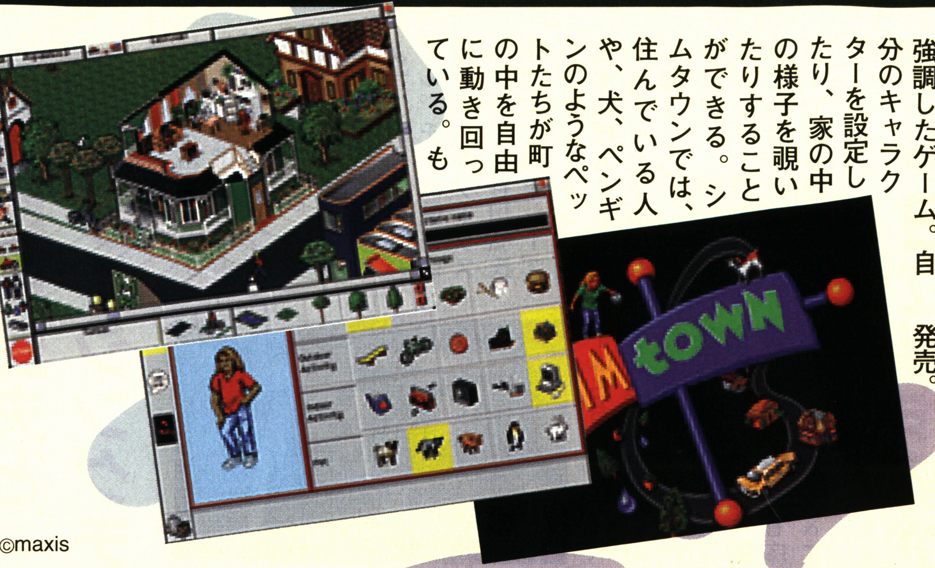
詳しい問い合わせ先は、電話／03－5736－6061、セガ・デジタル・コミュニケーションズまで。

SEGASONIC THE HEDGEHOG ©SEGA

海外

シムタウンいよいよ発売間近！

シムシティやシムアースなどのゲームで人気の高いマクシス社の期待の新作「シムタウン」の情報が少しずつ発表されてきた。ゲーム自体は、シムシティシリーズの楽しい部分を強調したゲーム。自分のキャラクターを設定したり、家の中の様子を覗いたりすることができる。シムタウンでは、住んでいる人や、犬、ペンギンのようなペットたちが町の中を自由に動き回っている。もちろん娯楽施設や公共施設を設置したり、環境をコントロールすることもできる。シムアースをお気にめさなかった人も十分に楽しめるシム・シリーズだ。日本語版はイマジニアから発売。



©maxis

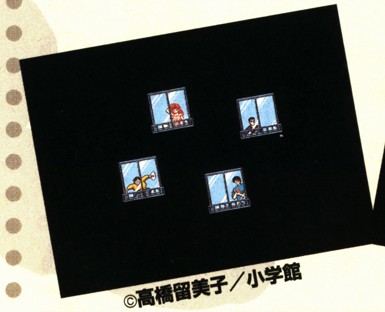
NEW PRODUCT

待ちに待ったキャラクターがスクリーンセイバーに！

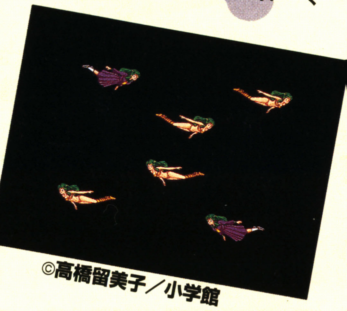
ウィンドウズ3.1対応、「小学館プロダクションスクリーンセイバーシリーズ」がリリースされる。小学館といえば、キャラクターの宝庫。同社がリリースする人気のキャラクターがつまっているだけにだけに、ファン待望の商品になりそうだ。

製品化されるマンガは、「ドラえもん」「らんま1／2」「うる星やつら」「めぞん一刻」「ゴルゴ13」と、だれでも知ってる作品ばかり。各マンガともに、おなじみのエピソードにちなんだアクションを繰り広げる。

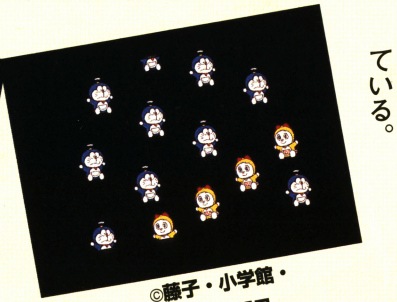
他にも、各タイトルごとに3～5パターン、壁紙が用意されている。編集部秘蔵のオリジナル原画（連載扉絵、巻頭グラビア、コミック表紙など）を使用して作られているのでコレクションアイテムになりそうだ。標準価格4800円で好評発売中。初回製造分は、限定で特製「オリジナルロゴ入り3.5FD」のプレゼントも実施されている。



©高橋留美子／小学館



©高橋留美子／小学館

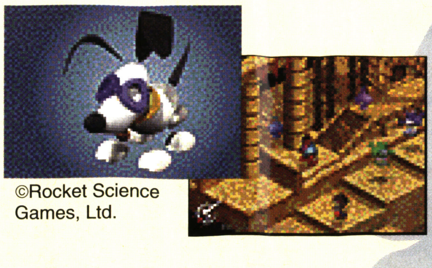


©藤子・小学館・テレビ朝日

TOPICS

赤丸急上昇のロケットサイエンス社

ロケット・サイエンス社は、クイックタイムなどのソフト開発者、「ジュラシックパーク」などのハリウッドのSFXスタッフ、「インディアナ・ジョーンズ」などのゲーム・デザイナーのような、すばらしい頭脳を集結したベンチャー企業。新しい注目株のゲーム・メーカーだ。これから発売される予定のゲームは、「オブシディアン」、「ロケット・ボーイ」、「フライング・エース」など。新しい試みのラインアップがそろっているので、乞うご期待！



©Rocket Science Games, Ltd.

TOPICS

3DOソフト人気コンテスト『3DO REAL』が、「発売1周年記念キャンペーン」開催

3DO REAL購入者に、もれなくプレゼントがあたるキャンペーンが開始された。プレゼント商品は、「3DOオリジナルソフト」や、「3DOオリジナルグッズ」。

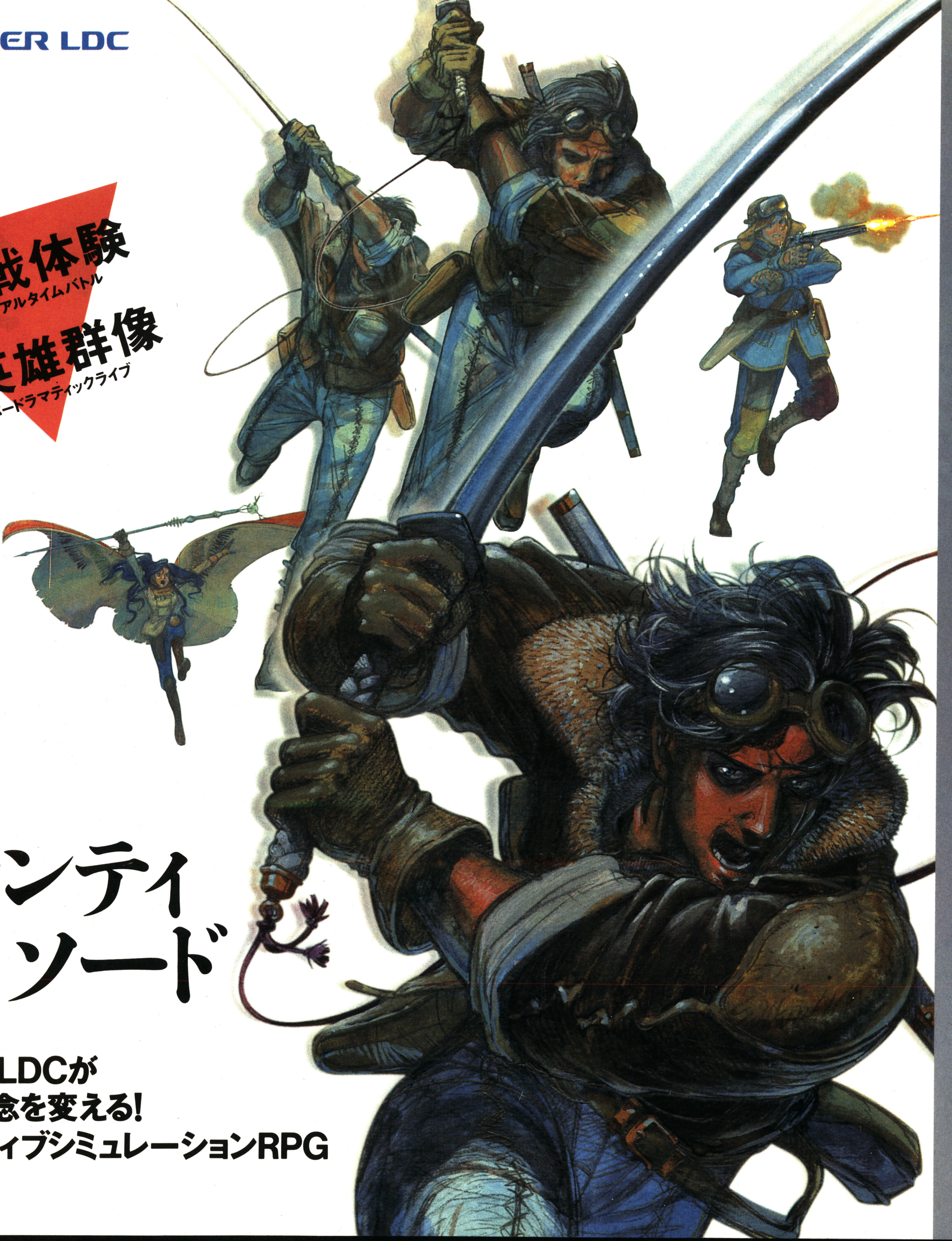
また、「3DOソフトグランプリ95」も同時に開催。ジャンルやタイトルが豊富な3DOソフトの中から人気投票を行うこのコンテストは、95年3月15日～5月10日迄行われる。応募者の中から抽選で豪華なプレゼント商品が当たる。参加方法は、一番好きな3DOソフトの名前を一つと、住所、氏名、年齢、電話番号を、ハガキに明記するだけ。宛先は、〒119－09東京都中央郵便局「3DOソフトグランプリ95」係。

気になる商品のラインナップは、1等、高城剛・アメリカ・エンターテイメント・ツアー。10組20名。2等は、3DOオリジナルグッズ、200名。3等は、3DOオリジナルテレカ、1500名。5月下旬抽選をお楽しみに。

PIONEER LDC

BOUNTY SWORD

ヤツは燃えさかる戦場に帰ってきた 仲間との絆のために再び立ちあがる!!

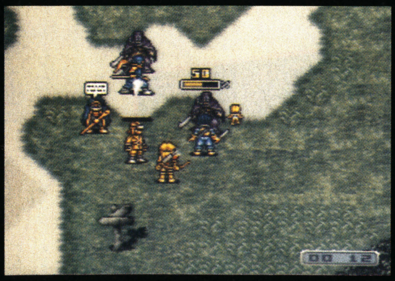


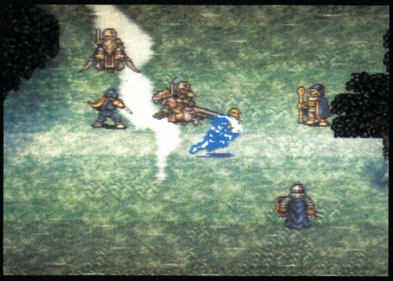
超臨戦体験（アクティブリアルタイムバトル）

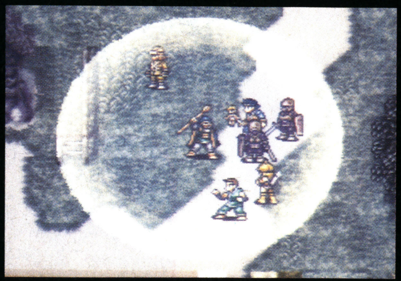
超英雄群像（ハイパードラマティックライブ）

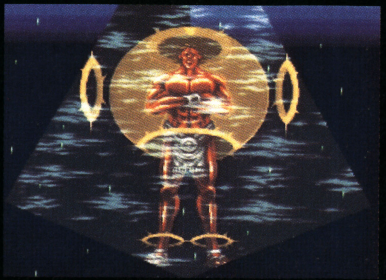
バウンティ ソード

パイオニアLDCが
RPGの概念を変える!
斬新アクティブシミュレーションRPG









常識破りのRPG、ここがポイント

① ターン制を廃したアクティブリアルタイムバトルが、かつてない戦闘の緊迫感を生む! これはもういままでのシミュレーションRPGじゃない!

② 戦闘画面とフィールド画面の切り替えなし! 画面を突き抜ける迫力の演出!! 突っ走るキャラクター、疾駆する魔法。

③ 全53面のストーリーがチャレンジするたびに変わる。マルチストーリーマップ採用。毎回違う、何度でもトライできる!

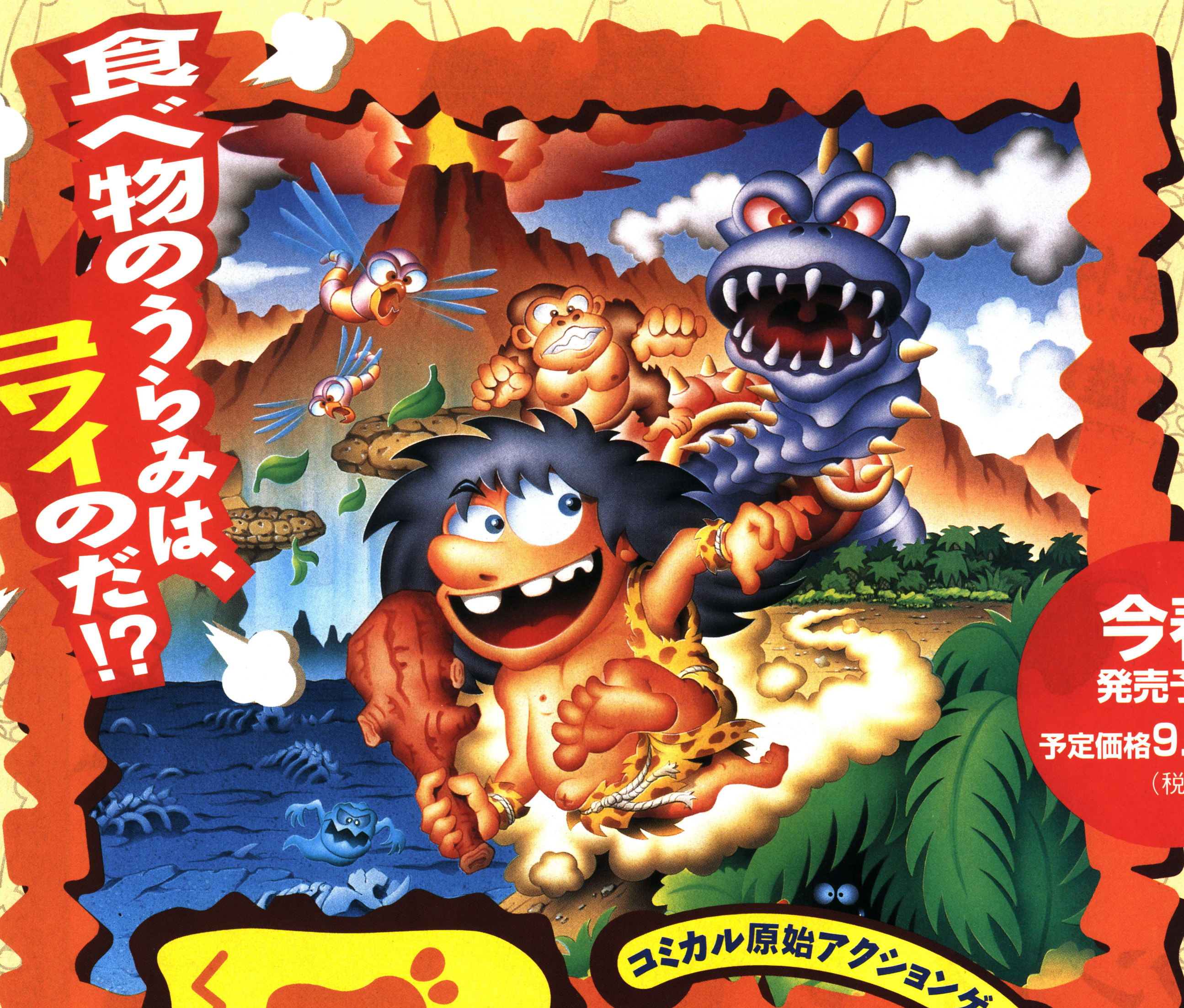
COMING SOON THIS SUMMER

平成7年夏発売予定 価格未定

パイオニアLDC株式会社
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 TEL03(5721)8996
© 1995 PIONEER LDC, INC./ HEAD QUARTERS

SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

※画面写真は開発中のものです。

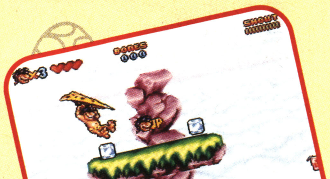

食べ物のうらみは、
コワイのだ!?

今春
発売予定
予定価格9.200円
（税別）

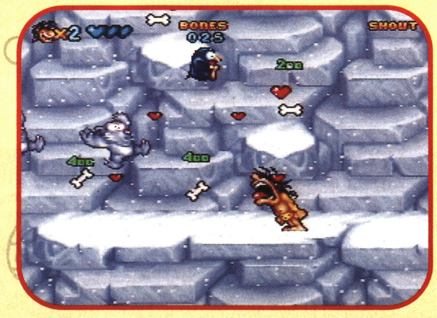
コミカル原始アクションゲーム

Pピーマン

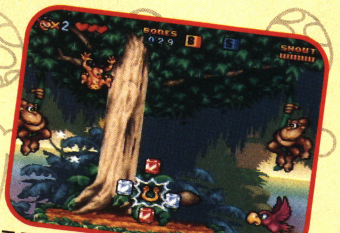
たいへんだぁ！
恐竜たちに村の食べ物を奪われた！
村はじまって以来の危機に、ハラペコ勇者サムが立ち上がる。
走れ！サム。叫べ！サム。
村にまんプクが訪れるまで。


BONES
SHOUT

上下左右に広がる原始ワールドに、
原始ビートが冴えわたる！


BONES
SHOUT

●これがウワサの『シャウト・システム』●
サムの叫びは魂の叫び。敵をまとめてやっつけよう。


BONES
SHOUT

ステージには謎やアイテムがどっさり。多彩なアクションで駆けぬけろ！

© 1995 KEMCO / TITUS

お問い合わせは
KEMCO
コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号
☎(0823)21-3300

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

PLAY! vol.1

PlayStation™

TEKKEN
PAUL

**プレイステーションも勉強のひとつだ . . .
と、信じてみる。**

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。

Good Graphics & Natural Sound

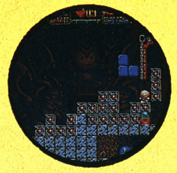
BOXER'S ROAD
スポーツ
標準価格5,800円(税別)
5月12日発売予定
©1995 NEW

スターブレードα
3Dシューティング
標準価格5,800円(税別)
近日発売予定
© 1991,1994 NAMCO LIMITED

鉄拳
3D対戦格闘
標準価格5,800円(税別)
3月31日発売予定
©1994, 1995 NAMCO LIMITED

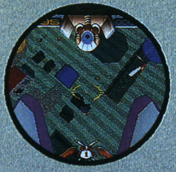
**ヴァンパイア
ザ・ナイトウォリアーズ**
格闘アクション
予定価格5,800円(税別)
4月下旬発売予定
© CAPCOM 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED
※ゲーム画面はアーケード版のものです。
"VAMPIRE"は手塚プロの登録商標です。

ゲームの達人
テーブルゲーム
予定価格8,900円(税別)
4月28日発売予定
©SUNSOFT ©CHATNOIR ©アルファベータ ©ITSUI



ぐっすんおよよ
パズルアクション
標準価格6,800円(税別)
4月21日発売予定
©XING/IREM 1995

ヴィクトリーゾーン
パチンコ・シミュレーション
標準価格5,800円(税別)
3月31日発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

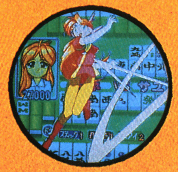


**ジャンピング フラッシュ!
アロハ男爵 ファンキー大作戦の巻**
3Dアクションゲーム
予定価格5,800円(税別)
4月28日発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

ガンナーズヘヴン
アクションシューティング
標準価格5,800円(税別)
4月28日発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト。

MISSLAND
パズル
予定価格5,800円(税別)
4月発売予定
©1995 ALTRON CORPORATION



**アイドル雀士
スーチーパイLimited**
麻雀
標準価格6,900円(税別)
絶賛発売中
©1995 JALECO LTD.

上海 万里の長城
パズル
プレイステーション専用マウス付限定版
標準価格6,800円(税別)
ソフトのみ標準価格4,800円(税別)
3月24日発売予定
Shanghai is a registered trademark, and Shanghai: The Great Wall is a trademark, of Activision, Inc.
©1995 Activision, Inc. ACTIVISION.
Produced by Sony Computer Entertainment Inc.

〔今月のテーマ〕

いくぜ100万台!

発売以来数ヶ月、大人気の　まったくおとろえない
ゲーム機がある。プレイステーション。
売り上げ台数100万台を
突破しそうなイキオイなのだ。その理由はいろいろ。
これまでのゲーム機のレベルを凌駕するグラフィック、サウンド。
3Dキャラクターの動きが、とにかく速い。サクサク進む。
ゲームソフトの質、そして数は圧倒的。
日本のゲーム界を代表するほとんどのソフトメーカーが、
プレイステーションを応援している。
そして、5000円台中心という
これまでの常識を破るソフトの低価格設定。
これからも、新体験の新作ソフトが続々と登場を待っている。
全国のゲームファンは、目を離すわけにはいかない。

全てのゲームは、ここに集まる。

PlayStation
標準価格 39,800円(税別)

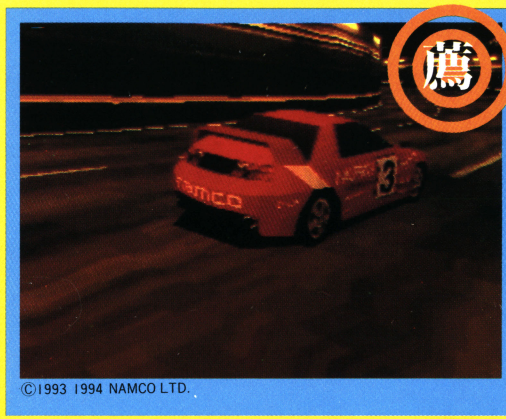
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

Dr.FROGと編集Kの
プレイステーション・ソフト
買うならコレでSHOW!

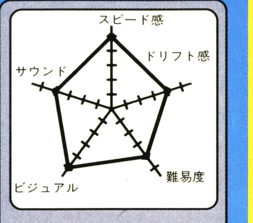
蛙やあ、みんな！　もうプレイステーションは買ったかな？　ぼくが蛙先生だよ！Ⓚ人と話すときくらい、そのナメた口調はやめなさいって。蛙……ぼくらがすすめるソフトを買っとけば、万事OK、間違いなしさ!!


Ⓒ1993 1994 NAMCO LTD.

リッジレーサー
ナムコ　5800円

一見単純だが、長～く遊べるゲーム

蛙これはおすすめっ！　スピード感満点だし、画面はアーケード版に引けをとらないし、もう、熱いったらないよね。
Ⓚこれって、いまさらすすめなくても、みんなもう持ってるんじゃないの？
蛙いやいやいや。意外と食わず嫌いの人が多いの。本体持ってない人だっているし。
Ⓚそりゃま、そーだ。
蛙一見シンプルなレースゲームだけど、攻めるほどに深い。ドリフトの快感が深い。
Ⓚでも、難しくない？
蛙ちょっと。その分やりがい十分さっ。



独断レーダーチャート（5点満点）

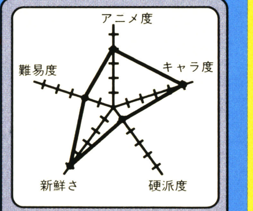
とにかく完成度が高い。難しいとはいっても、誰でも走ってれば上手くなる！　おバカでノリノリのテクノＢＧＭも大評判だ。

ⒸTAKARA

ハイパーソリッド 闘神伝
タカラ　5800円

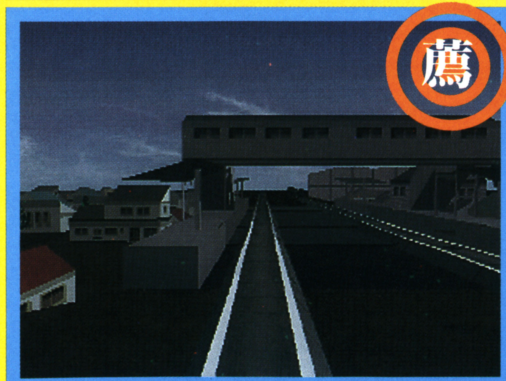
3Dのイカシたキャラクターが動きまわる！

蛙一見、流行の３Ｄ対戦格闘ゲームだね。
Ⓚあれ？　違うの？
蛙違わないんだな、コレが。
Ⓚ……。
蛙リアル指向、バーチャル指向の時代にあって、登場人物が徹底的にアニメチックなところが斬新。アニメ顔美少女が３Ｄでくにゃっと動いて「負けないもん！」とか叫ばれた日には……グッと来ちゃうぞ。
Ⓚふーん。そういう趣味なんだ。
蛙そ、そういう趣味じゃなくても、グッと来ちゃうんだぞ。見ればわかるぞ。



独断レーダーチャート（5点満点）

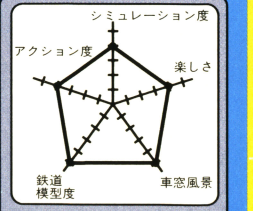
対戦格闘ゲームとして、これ以上ないほど遊びやすい。かつて疎外感を味わったアナタも、ボタン１個で必殺技出しまくり！


Ⓒ1994 ARTDINK

~~A.VI.EVOLUTION~~
アートディンク　7800円

鉄道模型少年のユートピア

蛙すごいぞ。自分で作った町を電車に乗って見て回れるんだから。当然３Ｄだよ！
Ⓚ……面倒くさそうだね、これは。
蛙いやあ、その手の文句ばっかりだね。
Ⓚいやいや。初心者にとっては重要よ。
蛙そうね。でも、面倒に見えるのは単にできることが多いから。ひとつづつ覚えていけば大丈夫。「経営シミュレーション」だなんて、それらしい言葉にだまされちゃいけないな。ただの箱庭ツールなんだから。
Ⓚだまされるよ、それ。
蛙だまされる人がいけないの。



独断レーダーチャート（5点満点）

マニアックなパソコン版シミュレーションゲームが、ダイナミックで楽しいソフトに変身。意外に親しみやすい内容なのだ。

モータートゥーン・グランプリ
SCE　5400円

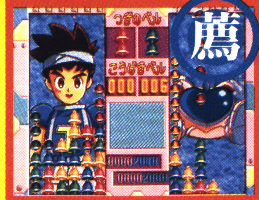
ステキにポップなレースゲームのニューウェーブ

MOTOR TOON
GRANDPRIX
©1994
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
ⒸSony Computer Entertainment Inc.

蛙基本的にカンタンなところがいいよね。気楽に遊べる。
Ⓚヘンだけどね。
蛙ヘンなところがまたいいの。
Ⓚ車はぐにゃぐにゃしてるし、コースもなんだか異常だし。
蛙だがそこがいい、ってね。
Ⓚサウンドはお洒落で軽快。
蛙全体にお洒落で軽快なの。

ツインビー　対戦ぱずるだま
コナミ　5800円

キャラクターの動きも楽しい"落ちモノ"系パズル


Ⓒ1994　KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

蛙対戦が熱い。熱いんだよ！これはいわゆる〝落ちモノ〟ね。
Ⓚそんな言葉は知らないな。
蛙あの『テトリス』や『ぷよぷよ』みたいなタイプのことさ。
Ⓚ最初からそういってよ。
蛙キャラクターの動きも面白いね。ちょっと異常な感覚のアーケード版も同時収録だよ！

極上パロディウスだ！
コナミ　5800円

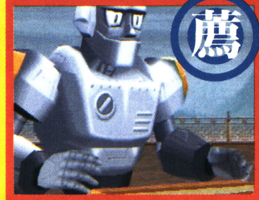
ギャグ満載。だけども本格派シューティング

Ⓒ1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

蛙ゲームセンターで大人気！パロディがぎっちり詰まってるくせに結構ハードなゲームなの。
Ⓚマニアックじゃない？
蛙マニアックじゃいけない？
Ⓚ別に……いいけどね。
蛙ゲームユーザーがマニアだったら、１億総マニアだね。
Ⓚわかったよ、もう。

麻雀ステーション ～麻神～
サンソフト　6000円

ポリゴン雀士が豪快な、おバカでマトモな麻雀ゲーム


Ⓒ1994　SUNSOFT.1994 CHANOIR

蛙立体データで描かれた雀士がダイナミックに動いちゃう！
Ⓚくだらねー。バカー。
蛙だからそれがいいんだって。ぼくはこういうテクノロジーの無駄使いが大好きさ、ってね。
Ⓚ回りが遅くてイラつくよ。
蛙モードを変えれば、至極マトモな麻雀ゲームに早変わりさ。

キリーク・ザ・ブラッド
SME　5800円

ハードSFの香り高き3Dメカもの

ⒸSony Music Entertainment (JAPAN) Inc.

蛙説明しにくいな。３Ｄ迷路だけど、シューティングゲーム。
Ⓚ説明できてるじゃないの。
蛙うんまあね。でも、最大の魅力は、横山宏デザインのリアルなロボットたちと、そのＣＧ。
Ⓚ……ふうん。
蛙おや、突っ込まないの？
Ⓚえ？　なにを？

雷電プロジェクト
セイブ開発　6800円

近頃貴重な正統派／直球シューティング

ⒸSEIBU KAIHATSU ,INC.

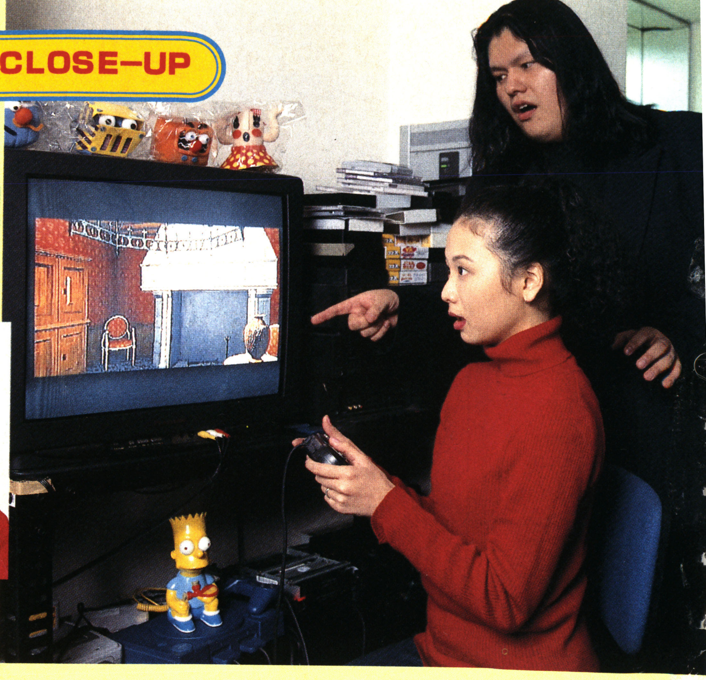
蛙ひたすら豪快に弾を撃ちまくる、古き良きシューティングゲームの'95年スタイルだね。
Ⓚああ。最近珍しい。
蛙ちょぼちょぼ出てるんだけど、難しくなりすぎてファンが離れてっちゃったの。ははは。ま、これもやさしくはないけど、実にきちんと作ってあるよ！

で、―プレイステーションは「買い」ってことなの？

Ⓚで、結局のところ、どうなの？
蛙なぁんのことかな？
Ⓚ……。あの、ＣＤ－ＲＯＭでゲームができちゃうっていう新しい機械、あるでしょう。……知らない？
蛙さて？
Ⓚ大手電機機器メーカーがゲームに参入したという。
蛙えーっと……はいはいはいはい。
Ⓚはいはいはいはい。
蛙ＣＤ－Ｉ。
Ⓚ違う。
蛙え？　違う。とすると……。
Ⓚもっと、こう、身近な。
蛙ああ、はいはいはいはい。
Ⓚはいはいはいはい。
蛙○○○○○○○○○○ね。
Ⓚだから。
蛙……結局、気になるのはソフトのラインナップだよね。だったらもう、「買い」じゃないかなあ。
Ⓚなにが？
蛙だから。あの、ＣＤ－ＲＯＭでゲームができちゃうっていう新しい機械、あるでしょう。
Ⓚはいはいはいはい。
蛙はいはいはいはい。
Ⓚ…………。
蛙…………。
Ⓚもう、やめない？
蛙……とにかくさ、参入ソフトハウスが多いの。だから本数だけじゃなくて、ソフト内容に幅があるのがいい。いいよね。いいったらないよ。
Ⓚいいったらないったらない。
蛙……。なんの話だっけ？
Ⓚ……。プレイステーション。
蛙そうなんだよ、実は。そう、プレイステーション。いいよね。
Ⓚいいよね、じゃなくてさ。
蛙基本的には、「ポリゴン」ものに強いってのが定説になってるよね。
Ⓚ立体でぐりぐり動くヤツね。
蛙そうそう。ぐりぐり。とりあえず、発売予定のスケジュールも充実してるし、もうぼちぼち買い時なんじゃないかなあ。
Ⓚようし。責任取るんだな。
蛙……。各自、自分のお財布にはきちんと責任を持とうね。これ、社会生活者の常識だよ！

ちゃん！
ちゃん！

SANYO
人と地球が大好きです



次世代ゲームマシーンに熱い注目！！ 宍戸留美、3DO－TRY初体験！！

宍戸留美
RUMI SISIDO

対談は『Dの食卓』の開発元である株式会社ワープで行われた。この話の他、『おやじハンターマージャン』の打ち合わせも行われ、終始にぎやかに盛り上がっていた。ちなみに、留美ちゃんは今年はライブやCDなど歌に集中するそうだ。

ワァー凄い！『Dの食卓』の世界に入り込んでしまいそう！このグラフィックは必見ですよ。

宍戸留美VS『Dの食卓』 3DOソフトの迫力にトライ！

飯野：今日は、ワープの新作『おやじハンターマージャン』の主題歌を歌ってもらう宍戸留美さんに、実際に3DOをプレイしてもらおう！と思いましてお呼びしました。

宍戸：よろしくお願いしまーす。

飯野：どんなソフトがいいかな？

宍戸：そんなにあるんですか！

100タイトル以上ありますからね。

福沢：それ以外に海外の3DOのタイトルもプレイできますし。

飯野：宍戸さんは、よくゲームとかやるんですか？

宍戸：もちろん。最近は特にゲームセンターのレースゲームをよくやっていますよ。

福沢：ではこの『オーバードライビン』なんてピッタリじゃないかな。公道をスーパーカーでカッ飛ばすというドライブゲームなんですよ。

宍戸：あ、車はポルシェがいいな。わっ、選ぶと実写でイメージフィルムが流れるんですね。すごーい！ワッ、前から対向車が!!

（宍戸留美熱中・約10分が過ぎる）

飯野：おつかれさま。どうでした？

宍戸：エンジンの音とかが、すごいリアルですね。本物っぽい。慣れてくるとだんだんハマりますね。

福沢：3DOはそういう奥の深いタイプのゲームが多いですね。

飯野：では次に、『Dの食卓』を。

宍戸：ワァ！これなんだか恐い。本当にお城を探索しているみたい。

飯野：それじゃ、その階段を上がって、左の扉を開けて見て下さい。!!

宍戸：キャーし、死体！

(再び留美熱中 約15分が過ぎる)

宍戸：すごくグラフィックが綺麗なので、驚きました。また、ストーリーがこの先どうなるのか気になります。あと、本当に怖かった！

飯野：実は相当のゲーム好きでは？

宍戸：3DOは絵や音が特にすごいので、熱中してしまいました。

ゲームからフォトCD、ビデオCDまでマルチに対応3DO－TRY

宍戸：3DOは普通の音楽CDもかかるんですよね？

飯野：では、見てもらいましょう。

宍戸：「見て」って？あっ、映像が動いてる！これ、普通の音楽CDですよね？どうしてなんですか？

福沢：3DOは音楽CDをかける時そのリズムや音量などによって画面にCGを出す事が出来るんです。

宍戸：これ凄い！絶対いいですよ。ビデオ・ドラッグみたい。

福沢：他にも、フォトCDと言って3DOを使って自分で撮った写真をTVモニタで見ることもできます。

飯野：昔の写真をもう一度現像してみたら、ネガが古くなってダメだったということありませんか？それがフォトCDだとほとんど劣化しないで見れるんですよ。1コマ80円位で1枚に最高100コマ位入りますし。

宍戸：この機能は私、絶対欲しい！これも本体だけでできるんですか。

福沢：あと、アダプターを付ければビデオCDも見ることができます。

宍戸：なんだか、一家に一台のハードっていう感じですね。私、欲しくなっちゃった。

飯野：それでは、今日を振り返って3DOはどうでしたか？

宍戸：いろんな事が出来る本格的なハードだなって思いました。ゲームも、いままでのヤツよりリアルで。すごくカッコいいハードですね。

飯野：それでは『おやじハンターマージャン』の歌の方もよろしくね。

宍戸：がんばります。

福沢：今日はありがとうございました。

福澤俊栄
FUKUZAWA TOSHIYOSHI
三洋電機株式会社
情報機器事業本部
情報機器事業部 部長

ゲームから音楽CD フォトCDまで、マルチに楽しんでいただけるハードです。

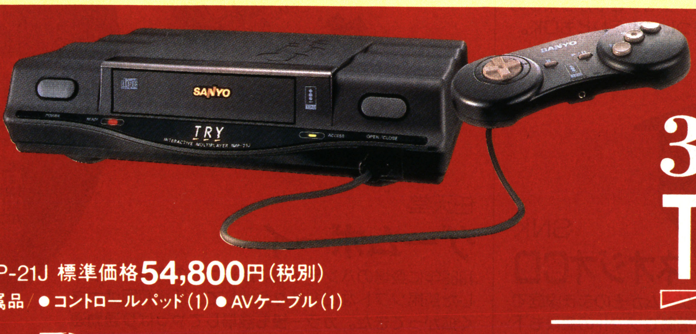
飯野賢治
KENJIENO
株式会社ワープ
代表取締役社長

3DOはオリジナルゲームも多いですし何か、文化を感じさせるハードですね。

MULTIMEDIA CLOSE-UP

3DOのスリリング・ステージを魅せるのはTRY。

32ビット&1677万色の高速多彩な三次元画像。
倍速CD-ROM搭載の素早い立ち上がり。
高性能DSP（デジタル・シグナル・プロセッサ）搭載の
3Dデジタルサウンド。



IMP-21J 標準価格**54,800**円（税別）
付属品／● コントロールパッド（1）● AVケーブル（1）

3DO
TRY
3DO™ INTERACTIVE MULTIPLAYER™ UNIT

■3DO CDは、ビデオCDは、CD-Gは、音楽CDは、フォトCDはのマークがついたCDで楽しめます。
■フォトCDシンボルおよびフォトCDロゴはイーストマン・コダック社の登録商標です。■3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチプレーヤーはThe 3DO Companyの商標です。
■ Road & Track is a trademark of Hachette Filipacchi Magazines. Inc., used under license by Electronic Arts (Canada) Inc. ■ OVERDRIVIN' is a trademark of Electronic Arts Victor Inc.

三洋電機株式会社 お問い合わせ/資料請求は…情報機器事業本部 情報機器事業部 3DO営業部 〒370-05 群馬県邑楽郡大泉町坂田1-1-1電話0276(61)8359

じゅげむ 寿現夢

創刊記念

ダイナマイトプレゼントクイズ

A 1台

NECホームエレクトロニクス**PC-FX**

フルカラーのアニメーションをテレビ並みに再生できる動画処理能力の高いマシン。さらにPC9800シリーズに接続するとCD-ROMドライブとして使えるというお買い得さも魅力だ！

B 2台

セガ

セガサターン

「バーチャファイター」など人気アーケードの移植の期待と高性能ハードの機能を活かした新作ソフトが続々登場する新世代機。マルチメディア機能もオプションの接続などで可能だ。

G 3台

セガ

ゲームギア

ハンディ機でもやっぱりカラーは楽しみたい！そんな人にぴったりのマシン。人気キャラクターソニックを歩きながら楽しめるのはゲームギアだけ。チューナーをつけるとテレビもOK。

F 3台

SNK

ネオジオCD

ゲームセンターのゲームがそのまま家庭でもプレイできるマシン。CD-ROMの搭載でソフトの値段も下がり、格闘ゲーム好きなキミにぴったりな一台だ！

E 3台

任天堂

ゲームボーイ

1989年に登場のハンディ機。最近はその携帯性を活かした競馬ソフトなども続々登場して、活躍範囲は大きく拡がってきた。カラー機も登場してやっぱり通勤通学はゲームギア。

こんにちは！寿現夢です！というわけで楽しいゲームライフの必需品ゲームマシンをどーんとプレゼント！クイズに答えて、どんどんご応募下さい。

●応募要項

応募方法／官製はがきにクイズの答え・希望商品1つ（アルファベットで）・住所・氏名・電話番号・年齢・職業（学校名）を明記して●宛先／〒104　東京都中央区銀座8-4-17　㈱リクルート じゅげむ編集部「創刊プレゼント」係までお送り下さい。●締切り／4月20日木曜日（当日消印有効）●発表／厳正なる抽選の上、5月下旬の新聞紙上及び本誌にて。ふるってご応募下さい。

問題

じゅ○む

●上の○に入る文字を当てて下さい。
＜ヒント＞3月22日創刊のじゅげむは
あなたのゲームライフを充実させる
情報が満載されています。

C 3台

ソニー・コンピュータエンタテインメント

プレイステーション

３Ｄ映像に強みを持ちつつ、幅広いソフトジャンルのバリエーションを誇る新世代機。これからもハードの高性能さを活かしたソフトが続々と登場してくる予定。注目のマシンだ！

L 3台

セガ

メガドライブ

熱烈なメガドラファンを生んだ異色作・意欲作満載のゲームマシン。メガCDやスーパー32Xを接続すると次世代機にも肉薄するマシンへと華麗に変身を遂げることも可能だ。

M 3台

セガ

メガCD

メガドライブに接続してCD-ROMソフトを楽しめるナイスなアダプター。これさえあれば次世代機にも負けずとも劣らない大容量グラフィックががんがん動くぞ！メガドラファン必携！

N 1台

パイオニア

レーザーアクティブ

レーザーディスクの大容量を利用した動画像充実ゲームが楽しめる異色なゲームマシン。さらにアダプタを接続するとメガドライブやPCエンジンのソフトも楽しめるお得なゲーム機だ！

D 3台

松下

3DO

次世代機の一番手マシン。マルチメディアマシン機能の充実がもっとも期待される。最近ソフトの充実もめざましい。海外からの移植ソフトなど異色のソフトも楽しめる。

J 3台

任天堂

スーパーファミコン

次世代機戦争といわれても、新作ソフトの多さや、大作ソフトが目白押しなことを考えるとやっぱりまだまだスーファミの天下。1台目がそろそろ壊れそうなんて人にもぴったりの一台。

K 3台

NECホームエレクトロニクス

PCエンジンDuo-RX

CD-ROMの大容量を活かしたソフトが始めて出たゲーム機。その伝統を活かしたデジタルコミックや美少女ゲームなど独自なソフトが充実している。シンプルな本体デザインもGOOD！

H 3台

任天堂

ファミコン

1983年生まれの名機ファミコン。次世代機から数えるとすでに2世代目となったけど、ビデオ端子に接続できるAV端子も装備するなどまだまだ現役で活躍できる。

I 3台

セガ

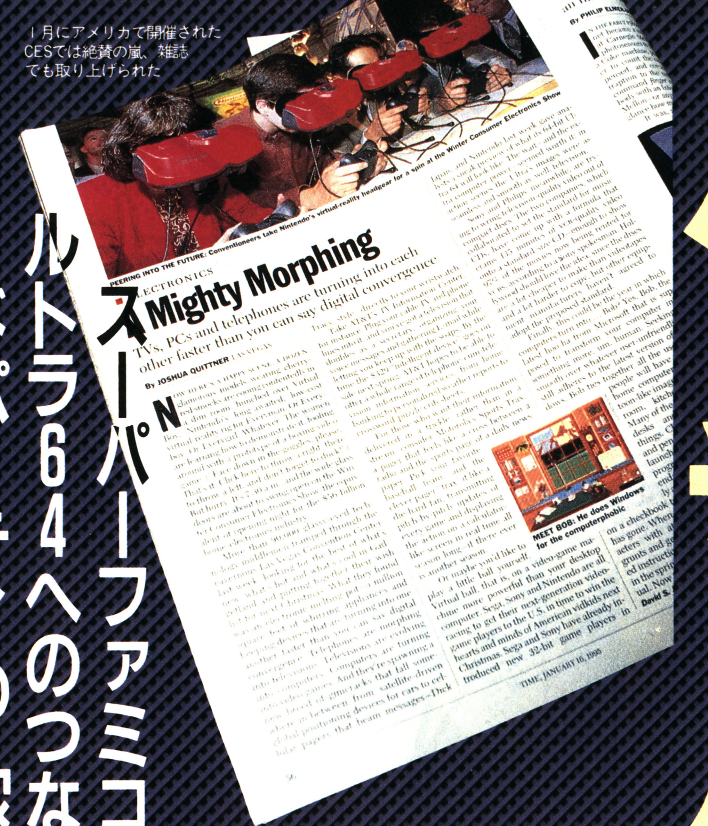
スーパー32X

メガドライブのカートリッジスロットに接続するだけでメガドラが32ビット機に変身するプリティなアダプター。懐かしのアーケードゲームなどが登場予定。

発売前にわかった話題のすごい玩具（おもちゃ）

バーチャルボーイの真実

スーパーファミコンからウルトラ64へのつなぎ？　サードパーティの「踏み絵」？　任天堂が発売するバーチャルボーイには誤解が渦巻き、前評判もあまりかんばしくない。だが、「寿現夢」は断言する。バーチャルボーイはテレビゲームを超える、すごい玩具（おもちゃ）だ



1月にアメリカで開催されたCESでは絶賛の嵐、雑誌でも取り上げられた

PEERING INTO THE FUTURE: Conventioneers take Nintendo's virtual-reality headgear for a spin at the Winter Consumer Electronics Show

ELECTRONICS

Mighty Morphing

TVs, PCs and telephones are turning into each other faster than you can say digital convergence

By JOSHUA QUITTNER LAS VEGAS

Or maybe you'd like to play a little ball yourself. Virtual ball, that is, on a video-game machine more powerful than your desktop computer. Sega, Sony and Nintendo are all racing to get their next-generation video-game players to the U.S. in time to win the hearts and minds of American vidkids next Christmas. Sega and Sony have already introduced new 32-bit game players in

MEET BOB: He does Windows for the computerphobic

TIME, JANUARY 16, 1995

By PHILIP ELMER

REPORT by KOUICHI AKAO

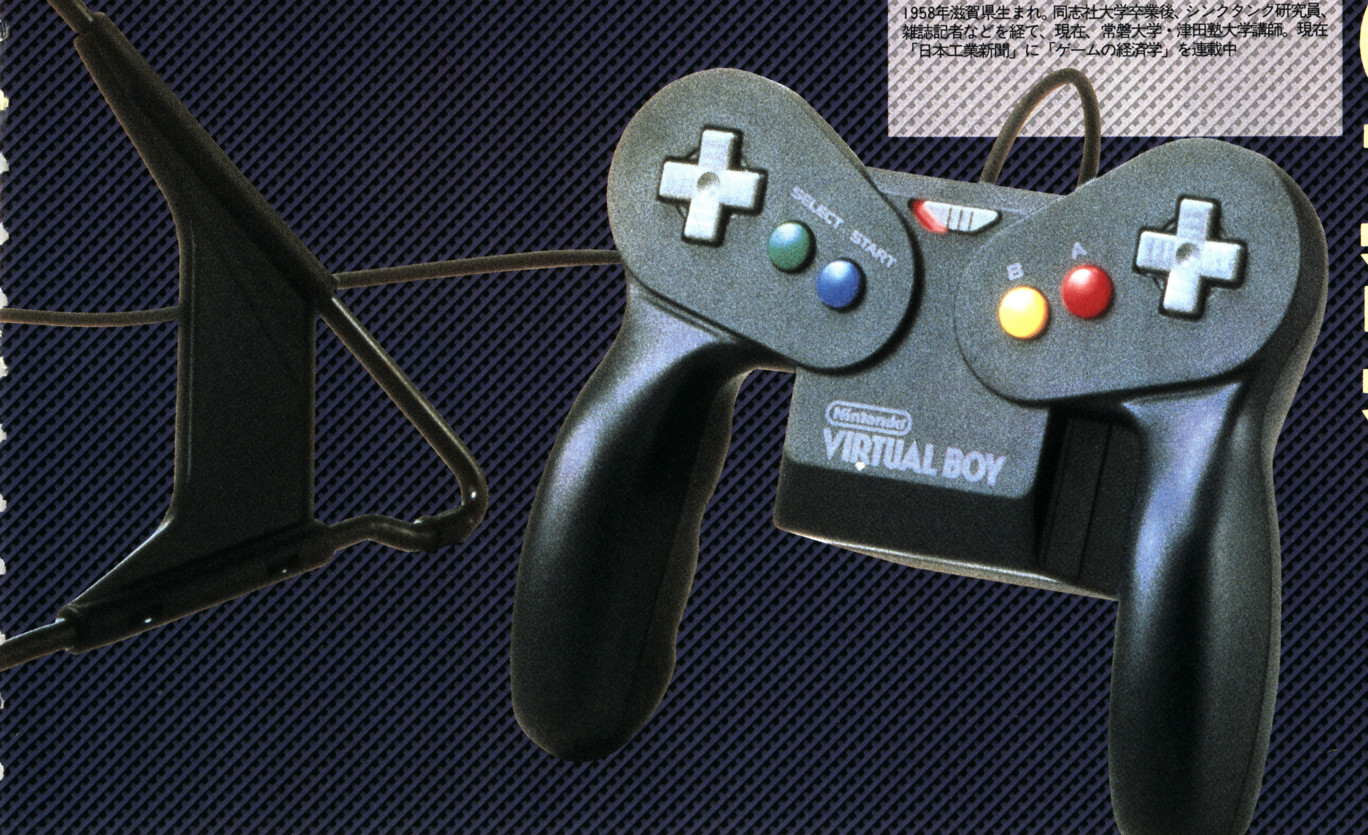
マルチメディアジャーナリスト赤尾晃一氏

1958年滋賀県生まれ。同志社大学卒業後、シンクタンク研究員、雑誌記者などを経て、現在、常磐大学・津田塾大学講師。現在「日本工業新聞」に「ゲームの経済学」を連載中

VIRTUAL BOY

バーチャル・ボーイの仕様：CPU（中央演算処理装置）は32ビットRISCチップ（NECのV810＝PC-FXと同じ）。棒状に並んだ発光ダイオード（LED）、振動するミラー、レンズで構成したディスプレイを左右に二つ（一組）。表示画面の縦横比はおよそ9対16。暗闇を背景とした赤色モノクロ4階調で立体視表示。音声はステレオで、スピーカーを内蔵。単3アルカリ乾電池6本で約7時間動作。

ACアダプター、充電式アダプターは別売り。本体寸法は幅217×奥行き254×高さ110㎜(脚部と除く)。重さ760g。本体前面下部に装着するROMカートリッジの寸法は幅68×奥行き76×高さ6.5㎜。コントローラは左右に2つの十字キーと、ボタン4個。



賛否両論。他の次世代機が両手放しで評価されるのに、バーチャルボーイには絶賛の声がある反面、「なんだ、あれは」「魅力を感じない」といった否定的な声も多いのである。「これでわが社は十年は食っていける」という経営者もいれば、「しょせんはスーパーファミコンとウルトラ64の間を埋める『つなぎ商品』でしょ」と醒めた経営者もいる。という具合だ。日本ではまだ、昨年十一月の初心会ソフト展示会で、業界関係者に展示されただけなので、一般の消費者の関心も薄い。今年一月にアメリカで開かれた家電展示会、CESでバーチャルボーイが初めて一般公開された。「タイム」誌も紹介記事を載せるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいったいなんなのだろう。

ゲームボーイの嫡出子（ちゃくしつし）

もちろん、参考出品されたソフトの完成度も大きく影響している。「初心会展示会では、とにかく遊べるものをということで、急ごしらえでソフトを用意した。完成度でいえば二〇％」と任天堂も認めている。それに比べて、CESでは、T&Eソフトが本体と同時発売を計画しているシューティング・ゲーム『レッドアラーム』を展示するなど、ソフトの完成度は飛躍的に向上していた。だが、それだけが原因ではない。日本がアメリカと根本的に違うのは、サターンやプレイステーションなど「次世代ゲーム機戦争」が勃発している点だ。どうしても、「次世代ゲーム機」と同じモノサシでバーチャルボーイをとらえてしまう。どうやら、そこに最大の問題がありそうなのだ。

バーチャルボーイはそもそも「テレビゲーム機」、テレビに接続して楽しむゲーム機ではない。独自の表示装置をちゃんと備えている。開発思想（コンセプト）がそもそも違うのである。なのに、既存のテレビゲーム機の評価基準で解釈してしまう。そして、それがピント外れな行為だと気が付く人も少ないのである。「ゲームボーイはファミコンの携帯版でしょ」というのが誤りであるのと同じである。ゲームボーイはゲーム機の一種だけれど、テレビゲーム機とは楽しみ方が根本的に違っている。任天堂の商品系列には、ファミコン→スーパーファミコン→ウルトラ64という「テレビゲームの王道」のほかに、もう一つ大きな流れがある。ゲーム＆ウオッチ→ゲームボーイという「ゲーム的玩具」の流れだ。傍流には、光線銃SPやラブテスターといった「ハイテク・アイデア玩具」の血統が存在している。バーチャルボーイは後者の二つの血統を受け継いだ「ハイテク玩具」なのである。開発者も二つの血統の商品をすべて生み出してきた横井軍平氏（任天堂開発第一部部長）である（次ページのインタビュー参照）。

横井氏はファミコンの開発にこそ携わったものの、その後の「テレビゲーム」群には直接かかわっていない。その意味でも、バーチャルボーイはテレビゲームとは似て非なる、あるいはテレビゲームを否定する開発思想にもとづいた商品なのである。

思わず感動!!
真実が見えた…

立体視を楽しむ玩具（おもちゃ）

そう、端的にいえば、「立体で見えることを楽しむ玩具」である。そのために、「新しいテレビ＝表示装置」まで、一から開発してしまったのだ。

バーチャルボーイの仕組みを簡単に説明しておこう。双眼鏡のような本体の中には、赤色の光を出す発光ダイオード（LED）を集めた「棒」が二組入っている。一センチに二〇〇個以上ものLEDが並んでいる。LEDを表示したい画像に合わせて発光させる。光をレンズで拡大し、振動する鏡（ミラー）に当てて拡散し、眼の残像効果、つまり眼の「錯覚」を利用して画像を浮かび上がらせる。で、これが右目用と左目用の二つがある。それぞれ少しずつズレた画像を表示することで、視差が生まれるのである。原理的には、少し前にはやった「3Dステレオグラム（飛び出す絵）」と同じである。ただ、焦点をぼやけさせ、視線を交差させる、といった「訓練」は必要ない。誰もが簡単に立体視ができるのがミソである。眼と眼の間隔や視力の違いを補正するアジャスター（調整）機能もついている。また、「のぞき穴」の周りにはスポンジによるカバーもついている。眼鏡をかけたままでも楽しめ、周囲の光を遮断する効果もある。「のぞき穴」の向こう側には、まったく異次元の立体世界が広がっているのだ。本体を支えるスタンドは折り畳み式で、着脱できる。肩に乗せて固定できるスタンドも別売りされる予定である。単3乾電池6本で約7時間楽しめるから、自動車で移動するならば、持ち運んで楽しむことができる。まさに、「どこでもドア」なのである。「のぞき穴」をのぞくと、視界全体は漆黒の闇。表示画面の縦横比は9対16で、ワイドテレビやハイビジョンと同じ。そこに赤色の光で、立体像がくっきりと浮かび上がってくる。同じ赤色でも四階調の表示ができる。遠くの画像は暗く、近づくと明るく、といった方法で遠近感も強調できる。

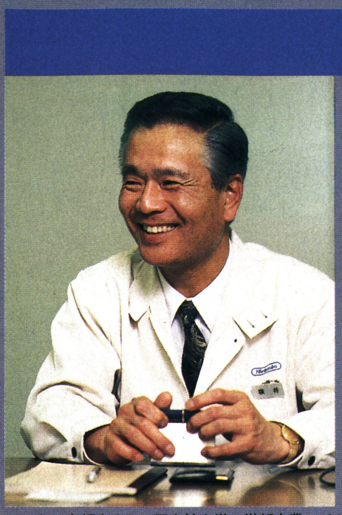
ハドソンの中本伸一常務はこう言う。「闇に赤一色というのは、習字の世界。色などでごまかしがきかない分、ゲーム・システムの巧拙が如実に出る。それだけに、良いゲームを作りたいという挑戦欲をかきたてられる」。秒何万ポリゴンを使用した、写実的で美しいグラフィック…次世代機では、ゲームの本質とはあまり関係がない部分で競争が進んでいるきらいがある。バーチャルボーイは、そんなスペック競争とは決別し、ゲームの楽しさとは何かを改めて問い直すマシンなのだ。

VIRTUAL BOY

Development
—開発者に聞く—

バーチャルボーイの生みの親、横井軍平氏に聞く（聞き手：赤尾晃一氏）

テレビゲームは限界に達した。新たな発展方向が必要になった


任天堂株式会社　製造本部開発第一部部長
横井軍平氏

1941年、京都生まれ。同志社大学工学部卒業。1965年に任天堂初の「理工系」出身者として入社。スーパーファミコン以外のほとんどの商品企画を担当

—バーチャルボーイはテレビゲームの否定から出発している気がしているのですが。

横井　ファミコンを出した時点から、テレビゲームもいずれは飽きられるだろう、と不安で仕方がありませんでした。32ビットだ、CGだといったところで、しょせんは小手先の改良です。16ビットの二乗、256ビットCPUにならないと「ゲームが変わる」とは言えないんじゃないですか。いまの市場をみていると、作る方も行き詰まりを感じ、遊ぶ方も惰性に流されている。このままでは危ない、ということでいろんな商品を試作してきたのですが、テレビゲームを凌駕するだけの商品はなかなか作れませんでした。どうせ作るからには一過性の商品でなく、息が長い商品にしなければならない。バーチャルボーイはそんな試行錯誤の中から生まれた商品です。自己採点で130点を付けたいぐらいの自信作です。

—発想はやっぱりバーチャル・リアリティ（VR）からですか。

横井　三年前に社長命令でVRについて調べたのですが、「VRは娯楽商品にはならない」というのが結論でした(笑)。ヘルメット型ディスプレイは重いし、満足がいく絵を作り出すには、スーパーコンピュータ級の能力が必要だし。ところが、リフレクション・テクノロジー社の「プライベート・アイ」は、日本の代理店を通して、何度も売り込みがあったんです。貧弱なディスプレイなんですが、いろいろと試すうちに、とても繊細な絵が描けることがわかったんです。で、これを二つ使って「立体視」に徹したおもちゃを作ると、テレビゲームを超えるかもしれない、と思い始めました。VRがきっかけではあるんですが、私は「バーチャル・ユートピア計画」と呼んでおるんです。人には真似ができない、そして世界に例がない「遊びの道具」を作るのが、私の生きがいですから。

—映画や写真の世界では、立体視はいつまでも「見せ物」の域を出ず、死屍累累なんですが。

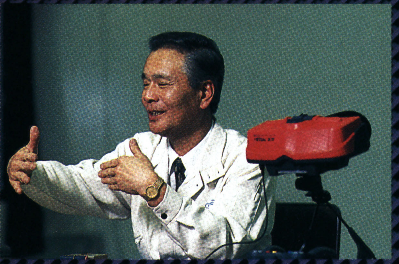
横井　テレビのような受動的な情報機器には、そもそも立体の必要性はないんじゃないですか。能動的にかかわる世界ではじめて、立体であることが意味を持つんです。テレビの画面にどんなにすごい映像を表示したところで、人は驚いてくれませんよね。だけど、立体視で「奥行き表現」が可能になると、毎日のようにいろんな新しい発見があります。テレビや、それにつながるテレビゲームとは違って、「現実のシュミレーター」とでもいうべきおもちゃですね。精密で迫力がある写実的な画像が、けっしてゲームの理想的姿ではないはずです。現実をデフォルメしたシンボリックなもので、どれだけ人間の想像力を刺激できるかというのが、ゲームという遊びの本質です。プラモデルよりは、単なる木片のほうが、遊び方は無限に広がるわけでしょう。

—いまさらモノクロ（赤）なんて、という評価が多いようですが。

横井　CESでスピルバーグ監督が私に「すごいマシンだけど、カラーだったらもっといい」と話してくれました。「ああ、この人もふつうの人だな」と思いました(笑)。価格を二万円以内に抑えるというコストの問題もあるんですが、カラーだと色の情報に引きずられるのか、立体像を結びにくく、異常に疲れるんです。黒いバックに赤の発色というのは視認もしやすいし、無限の奥行きを感じさせる。最善の選択だと思っています。

—「眼に悪そうだ」という声も、これまた多いんですが。

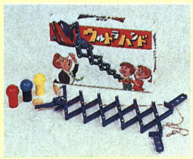
横井　アメリカの眼科医たちに評価をしてもらっているんですが、逆に「眼を良くする可能性もある」という声も出てるんです。「視力回復装置」なんかと原理は同じで、バーチャルボーイには眼の筋肉のストレッチの効果がありそうなんです。「疲れた」と感じるのも、ふだん使っていない眼の筋肉を使った心地良い疲れだというんです。だからいま、「眼が良くなるソフト」を作れないか、と研究しているぐらいなんですよ。

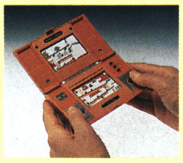

「とにかく変なモノを工作するのが好きな少年でした。趣味の延長が仕事になってしまった落ちこぼれ人間ですよ」(笑)

この箱は実際の商品パッケージとは異なります。しかし「本体のデザインはもう変更しません」（横井氏）

思わず懐かしい!!横井氏が手がけたヒット商品!!

ファミコンをはじめ、一世を風靡した商品は懐かしいものばかりだ

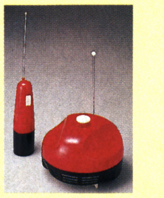

ウルトラハンド(65年)。150万台のヒット。横井氏の処女作。上の棚のものをとるのに作った


ゲーム＆ウォッチ（80年)。70種ほどシリーズ化され、8年間で世界で4800万台を売った

レーザークレイ射撃場（73年)。経営的には成功せず、任天堂は以後アーケードに慎重に

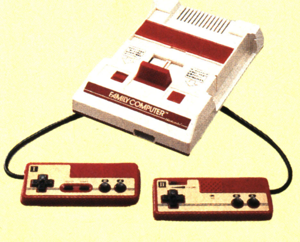
ウルトラマシン(68年)。ピンポン玉をプラ・バットで打つ。障子に穴をあけてよく叱られた

光線銃(70年)。光線銃SP（70年）とともに、70年代を画する最高の名玩具と評価高し


チリトリー(78年)。リモコンを操作すると掃除機がちょこまか動き回る。実用的だった

ラブテスター（69年)。2人の相性がメーターでわかるというユニークさがうけた。

ウルトラスコープ（71年）潜望鏡のアイデアを玩具に生かした。これが意外と便利だった


ご存じ「ファミリーコンピュータ」(83年)。十字キーは任天堂の特許である。

写真：渡邉英昭

Construction
—結　論—

バーチャルボーイはすごい玩具（おもちゃ）である

新鮮な刺激がビシバシ

どんなに高度なＣＧ技術を駆使したとしても、テレビに映し出す限りは、立体感にはおのずから限界がある。横井氏が十五年前に予測していた通り「平面の限られた範囲の映像」、いわば二・五次元映像にすぎない(下の文参照)。たとえ『バーチャファイター』でも、しょせんは「平面に映し出された疑似立体映像」なのである。だけど、バーチャルボーイは違う。「のぞき穴」の先には、現実を切り取ってきたかのような、完全に立体の「箱庭世界」が広がっている。自分自身がその映像世界に入り込んだような錯覚が起きてしまう。思わず手を伸ばして触れてみたくなるほどだ、例えば、『スペースピンボール(仮題)』。宇宙空間を思わせる闇の中に、赤いピンボール・マシンが幻想的に浮かび上がっている。で、ボールをはじくと、いつものように「台ゆすり」のワザを使いたくなってしまう。プレーヤー視点のボクシング・ゲーム『テレロボクサー(仮題)』だと、相手のパンチが顔面にヒットしそうで、思わずのけぞってしまう。自分が繰り出すパンチも、ブーンと画面の奥まで伸びていく。それだけではない。立体感を活かした仕掛けも新鮮だ。ピンボールだと、ボールが突然「謎のチューブ」に吸い込まれ、画面の奥にいったん消えてまた戻ってきたりする。『シューティング』だと、画面奥の物陰に隠れて、敵機をやりすごしたり。とにかく、これまで経験しなかった快感が、遊び手を襲ってくるのだ。たぶん、今までとは違った脳の部分にビシバシと、新しい刺激が加わっているのだろう。そう、それは生まれて初めてジェットコースターに乗った日の気分に似ている。

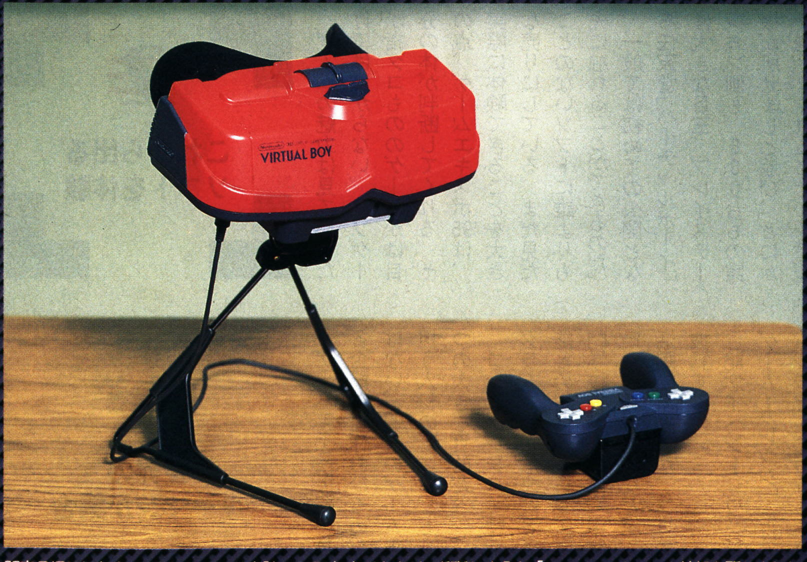
「のぞきからくり」の世界にも似ている。ひと昔前の縁日には、立体模型(ジオラマ)を「のぞき穴」ごしにながめる、という見世物が必ず存在していた。その多くは「親の因果が子に報い」の類のオドロオドロしい物語だったのだけれど、人々にとっては異次元の世界を実感できるメディアだったのである。

↑任天堂は本社でアメリカのCESと同じプロジェクターに画像を投影し、紙製のメガネを配ってデモンストレーションを体験した。定価は1万9800円、ソフトは1本5000～6000円とアナウンスされているが、発売は夏ごろにずれ込むのではないか、とみられている

↑『スペースピンボール（仮題）』を楽しむの図。立体視を活かした仕掛けも満載で、時間を忘れる

ゲーム機ディスカバリー号

『あれもできる』『これもできる』とワクワクしっぱなし。テレビゲームの草創期にそっくりで、底知れないパワーを感じている。これまでのソフトとは次元が異なる面白さを追求できそうだ」。ティーアンドイーソフトの横山英二副社長は熱っぽく話す。テレビゲームの「文法」を作り上げるのに功績が大きかった開発者ほど、バーチャルボーイのソフト開発にハマっているのだ。それはたぶん、こういうことだ。「次世代機」はいわば「スペースシャトル」である。通い慣れた軌道をいかに速く行き来できるか。そこにしか開発者の腕の見せ所はないに等しい。テレビという表示装置に縛られ続けている限り、ゲームに残されたフロンティアはもうそんなに多くはない。ところが、バーチャルボーイは未知の世界を探索する「ディスカバリー号」である。「奥行き」や「立体」という要素が加わるだけで、ゲームにはまだ「さら地」に近い膨大なフロンティアが約束されているのだ。画像の見せ方、奥行き表現の使い方、そしてゲーム・システムそのもの——。発見されるのを待っているフロンティアは無数に存在している。だからこそ、腕におぼえがある開発者ほど、バーチャルボーイに入れ込むのである。そして、それは遊び手にとっても、無上の喜びを与えてくれるフロンティアでもあるはずだ。ダンジョンを奥へ奥へと探検していく緊迫感。キャラクターにフィギィア(人形)のような存在感があるロールプレイングゲーム。ほんとうに「沈む球」や「浮き上がる速球」が投げられる野球ゲーム。想像しただけでワクワクしてくる。「バーチャル・リアリティが家庭で楽しめるなんて、二十一世紀になってからだよ」。つい半年前まではみんなそう思っていた。そして、二・五次元の画像をバーチャル・リアリティだと思いこもうと無駄な努力をしていた。だけど、バーチャルボーイが発売された段階で、そんなことはちょっと昔の笑い話になるはずだ。任天堂は常々「次世代機戦争というものは存在しない」と断言する。その言葉は正しい。バーチャルボーイは「異次元機」なのだ。そして、ゲームの「創世」の場にリアルタイムで立ち会える——遊び手によって、そんな機会はそうそう巡ってくるわけではない。賛否両論。真に時代を動かす存在は、えてしてそういう評価の下で登場するものなのである。



販売目標は初年度300万台、ソフトは合計1400万本！ それだけの衝撃は十分だ。「コントローラーにも神経を配りました。操縦かんみたいでカッコいいでしょ。こういうのが夢だったんです」。横井氏は子どものように微笑んだ

二十一世紀の娯楽

現在の娯楽に代表されるテレビ、映画、テレビゲーム等、娯楽と映像は大変深い結びつきがあります。現在流行しているテレビゲームは、ブラウン管に映し出される映像の創作された世界のなかで自分を主人公に置き換え、冒険やアクションを楽しむものです。従ってその映像が、きめ細かく、現実に近ければ近いほど実感が増し迫力のあるゲームになります。但し、所詮ブラウン管とかスクリーンといった平面の限られた範囲の映像でしかありません。二十一世紀には映像表現のディスプレイ技術が発達し、全く別の映像認識装置が出現するでしょう。例えば、目に特殊なゴーグルのようなものを掛けると、映像を目を通して見るのではなく、直接視覚神経に信号が送られ、目を閉じていてもその人は三百六十度立体の三次元映像が見え、テレビゲームならあたかも自分自身がその映像の中に入り込んだような体感をすることができるでしょう。

任天堂株式会社
開発第一部長　横井　軍平

横井部長が1980年ごろに新聞の「21世紀予測特集」に寄稿した一文。VR技術そのものがまだ存在していない時代に的確に未来を予測し、自分でバーチャルボーイを作ってしまった。有言実行。すごい人だ。

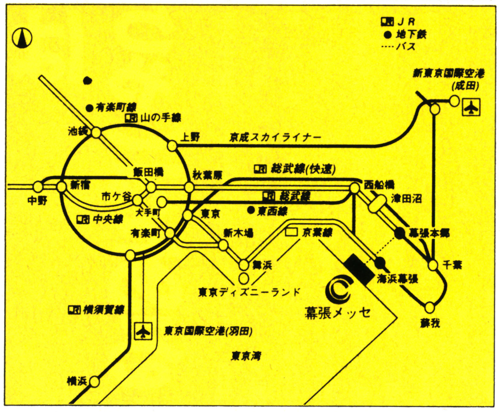
3月24.25.26日は　幕張メッセでゲーム三昧！

GAME EXPO '95

Computer-Game & Entertainment Conference & Exposition '95

で未来のゲームを体験しよう！

MAP



ついにゲームの世界にもエキスポが登場した。ハード、ソフトともにゲームのすべてを集結させた一大イベント。熱狂的なゲーマーはもちろん、未来のクリエーターの創造力を刺激するしかけが満載だ。うららかな初春の一日、幕張の巨大ホールで、頭のてっぺんから指ダコの先までゲームの快楽に浸りきってみようじゃないか。

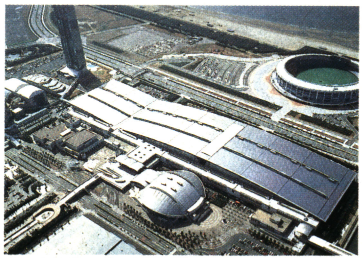
●会期　1995年3月24日(金)〜26日(日)
10:30〜17:30 入場は(16:30まで)
●場所　幕張メッセ
●主催　フジテレビジョン／ニッポン放送
産経新聞社／日本工業新聞社
●協力　寿現夢（リクルート）
●入場料　前売り／高校生以上800円、小・中学生400円
当日／高校生以上1000円、小・中学生500円
※前売り券は、チケットぴあにて扱っています

1 すべてのゲームが大集合

さすがゲームの万国博覧会。家庭用ゲーム機からパソコンまで、あらゆるハードとソフトが勢ぞろい。推定来場者数も10万人と、ゲームのイベントとしては世界最大規模になる予定だ。

なかでも任天堂とプレイステーションのゾーンは必見。任天堂が今回のようなブースを設置するのは初めての試みで、相当の力の入れようだ。一方のプレイステーション陣営も、26社の新作51タイトルが公表される予定。アクションものからRPGまで、多彩なソフトがプレイステーションワールドを形成する。

この他にも、アップル社などのPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマッキントッシュなどのゲームソフトを堪能できるなど、ゲームの世界の奥深さと幅広さに驚かされる一日となりそうだ。


メッセは広いゾ、大きいゾ。

2 これから出るソフトを体験

ゲームの魅力は見ているだけではわからない。クソゲーか指ダコものゲームかは自分の体が判断してくれる。その点、ゲームエキスポ'95は、実際に体験できることを大きな売りにしている。まだ見たことのないソフトに誰よりも先に触れることができるのだ。

一般では初めての公開となる任天堂「バーチャルボーイ」は大きな目玉。プレイステーション側も、500台もの実機が所せましと並び、「とにかく触りまくれること」を重視したレイアウトがうれしい。ソフトも「鉄拳」「アクアノートの休日」「ヴァンパイア」「アークザラッド」とゲーマー期待のタイトルがずらり。

当日はコスプレ歓迎、一時間おきのゲーム大会開催など、ゲスト参加のイベント運営が体験の喜びをさらにエキサイティングなものにしてくれる。

千葉麗子さんもイベントに参加。

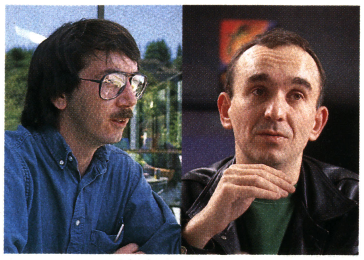
3 世界のキーマンが集合

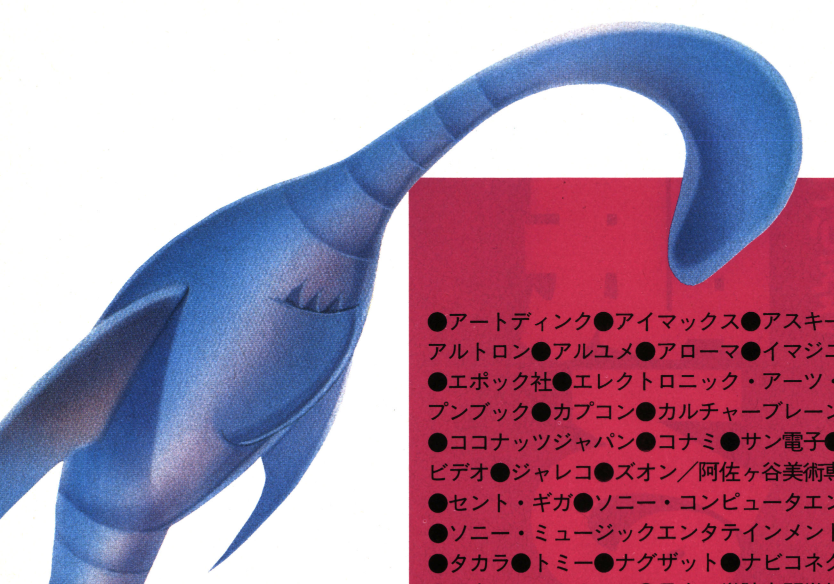
ゲームエキスポ'95の目的は、各企業の新作おひろめだけではない。明日のゲーム業界を担う人材の育成も、もうひとつの大きな目的だ。

コンファレンス・特別プログラム「大きな才能と若い才能との出会い」(日本工学院専門学校提供)では、中村光一氏や薗部博之氏など第一線で活躍する先人が、プロの芸を披露する。

記念イベント「ワンデイ・ゲーム・カレッジ」には、「シムシティ」のウィル・ライトや「ポピュラス」のピーター・モリニューが「日本の若いゲーマーと直接話がしたい」と駆けつけてくれる。彼ら世界的なゲームデザイナーが直接、日本の金の卵たちに秘伝を伝授してくれるわけだ。

このイベントには千葉麗子ちゃんも登場してくれる。よこしまな参加動機もOKだ。


ウィル・ライト氏(左)ピーター・モリニュー氏(右)



これが今回の出展企業だ！

今回のゲームエキスポ'95にはゲームメーカーをはじめ47社が出展する予定だ。なかにはビデオによる内容紹介のものもあるが、ほとんど全てのタイトルが、その場で実際に体験できる。

●アートディンク●アイマックス●アスキー●アスミック●アルトロン●アルユメ●アローマ●イマジニア●エクシング●エポック社●エレクトロニック・アーツ・ビクター●オープンブック●カプコン●カルチャーブレーン●ケイエスエス●ココナッツジャパン●コナミ●サン電子●ジャパンホームビデオ●ジャレコ●ズオン／阿佐ヶ谷美術専門学校●ズーム●セント・ギガ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●ソニー・ミュージックエンタテインメント●ソフトバンク●タカラ●トミー●ナグザット●ナビコネクション●ナムコ●日本一ソフトウエア●日本工学院専門学校●日本システム●ニュー●任天堂●パンサーソフトウェア●バンダイ●ヒューマン●ポニーキャニオン●マイクロマウス●マップジャパン●三井不動産●メディアクリエイト●やのまん●ユービーアイソフト●リクルート/寿現夢（2月27日現在）

人垣かきわけバーチャルボーイを体感しよう！

まちがいなく今回のイベントで人気を集めるのが任天堂の「バーチャルボーイ」。はじめてバーチャルリアリティなるものが登場してきたときを彷彿させる3Dのアイマスクや飛行機の操縦操縦桿を思わせるコントローラーなど、画期的なインターフェイスが各誌で話題に上っている。その実物をわれわれ一般のユーザーがはじめて手にすることができるのだ。相当の混雑が予想されるが、ゲームマニアとしては、なんとしても3Dの世界を垣間みたいもの。当日は、実際に着用できるほか、ディスプレーのなかの世界がシアターで上映されるので、万が一の場合も泣いて帰ることはない。

プレイステーションゾーンで今年のゲーム動向を占え！

プレイステーションゾーンでは、ローマの神殿風にコーディネートされた空間に、各ゲームメーカーの趣向をこらしたブースが華々しく展開される。500台の実機を触りまくれるだけでなく、ほとんどのブースでゲーム大会が繰り広げられるだけに、今回のイベントで一番の熱気を発する地帯になるだろう。すべてをプレイして回るにはまる一日でも足りない。根っからのゲーム好きは3日間このゾーンに通い詰めになるかも。期待の「鉄拳」や「ヴァンパイア」、プレイステーション初のRPG「アークザラッド」も顔を出す。カンがいい人には今後の流れが見え隠れする魅惑的なゾーンとなるかも!?

●記念イベント「ワンデイ・ゲーム・カレッジ」3月24日（金）開催

※プログラム・講師などは変更の可能性があります。

第１時間目 11:30～12:20	第２時間目 13:30～14:10	第３時間目 14:20～15:00	第４時間目 15:20～16:20
「ゲームの歴史」 ロー・アダムス 鈴木尚（スクエア代表取締役／予定） 千葉麗子	**「シムシティ的ゲームデザイン術」** 特別講義Ⅰ　ウィル・ライト（「シムシティ」のゲームデザイナー）	**「全人類的ゲーム発想術」** 特別講義Ⅰ　ピーター・モリニュー（「ポピュラス」「テーマパーク」のゲームデザイナー）	**「さあ、ゲームを考えるぞ!?」** ウィル・ライト ピーター・モリニュー 斉藤由多加（「タワー」のゲームデザイナー） 千葉麗子

●GAME EXPO'95コンファレンス・特別プログラム「大きな才能と若い才能との出会い」

（提供／日本工学院専門学校）※プログラム・講師などは変更の可能性があります。

	13:00～14:10	14:40～15:50	16:20～17:30
3/24（金）	**シミュレーションゲームの未来は開くか？** 河西克重（アートディンク取締役） 薗部博之（ゲーム作家） 聞き手・赤尾晃一	**コンピュータグラフィックスの可能性は？** 稲蔭正彦（メディア・スタジオ社長） 大場章男（ソニー・コンピュータエンタテインメント開発部） 坂本浩（フジテレビジョンプロデューサー）	
3/25（土）	**なぜ人はゲームを楽しめるのか？** 宮本茂（任天堂情報開発部） 田尻智（ゲームフリーク社長） 聞き手・平林久和	**マルチメディア時代のゲームとは？** 渡辺浩弐（GTV社長） 中田宏之（レッカ社取締役） 桝山寛（メディア環境学者）　鼎談（ていだん）	**僕たちの青春時代とゲームの関係は？** 中村光一（チュンソフト社長） 遠藤雅伸（ゲームスタジオ社長） 聞き手・山下章

PlayStation™

「眠るな。」

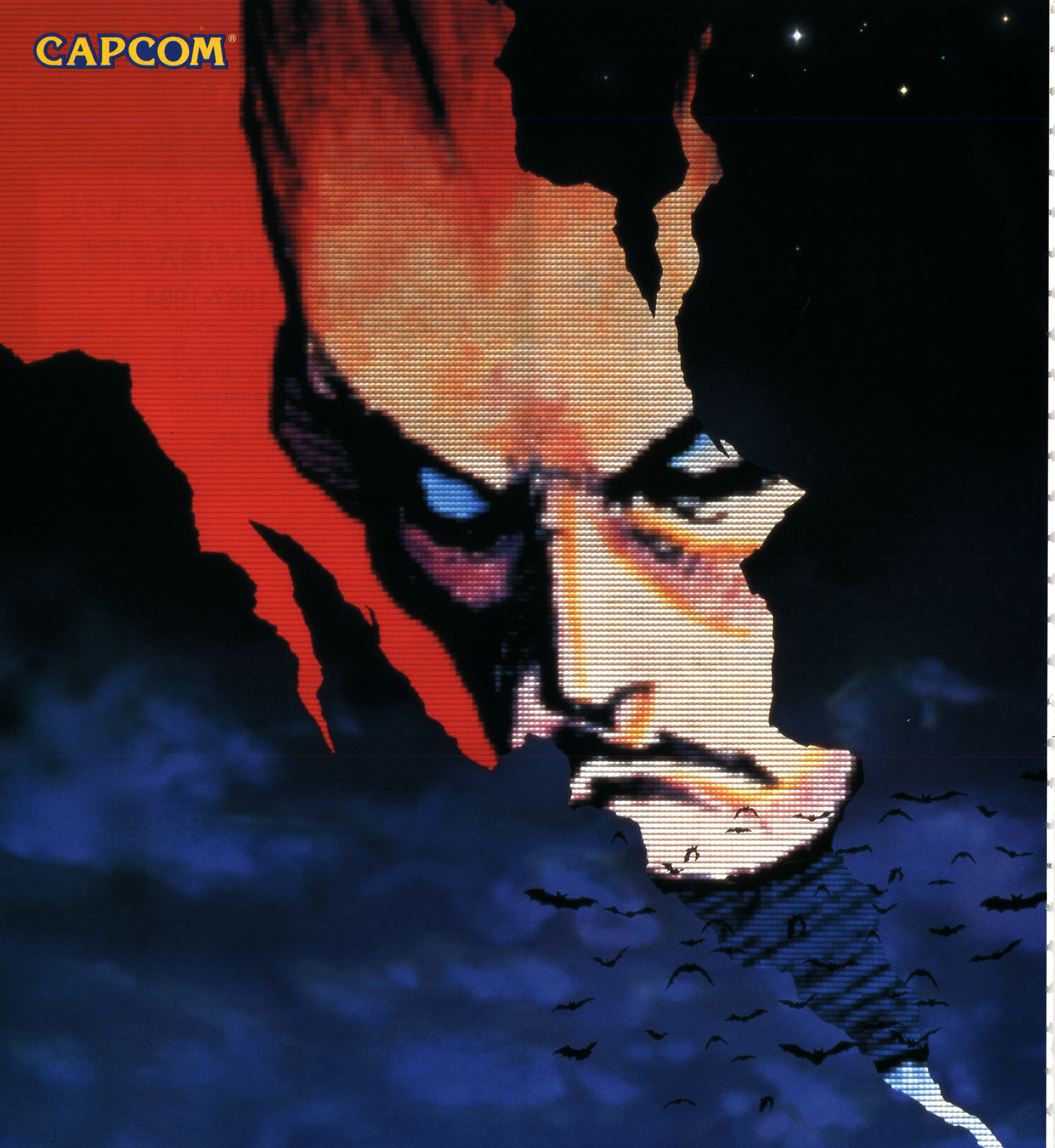
暁をも闇にかえる
異形の者たちの闘いが
格闘の系譜に揺さ振りをかける。
闘争本能を研ぎ澄まし、
しばし待て！
「ヴァンパイア」
プレイステーションで
近日登場。

ヴァンパイア
ザ ナイト ウォリアーズ
VAMPIRE
The Night Warriors ®

プレイステーション用ソフト
対戦格闘アクションゲーム
'95年夏発売予定
標準価格5,800円（税抜）

© CAPCOM 1994,1995 ALL RIGHTS RESERVED. ® TEZUKA PROD.
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。



ストリートファイターII

TVアニメ化決定!!

4月10日(月)よりスタート!!
●読売テレビ発
日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00～19:30
監督：杉井ギサブロー　主題歌プロデュース：ASKA

全米大ヒットのハリウッド映画

ストリートファイター

東宝洋画系でGW全国ロードショー

STREET FIGHTER

"チャゲ&飛鳥"のエンディングテーマ
「Something There」ビデオクリップも同時上映

株式会社カプコン　コンシューマ営業統括部
コンシューマ西日本営業部／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
コンシューマ東日本営業部／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43F)

SQUARESOFT

ヒット作は、音だけ聴いてもおもしろい。

スクウェアソフトのゲームミュージックCD

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー™

オリジナル・サウンド・ヴァージョン

ゲーム業界の3大クリエイター、坂口博信、堀井雄二、鳥山明が手がける今世紀最高のRPG「クロノ・トリガー」。そのオリジナル・ゲームミュージックに、ゲーム未収録曲2曲を加えた全64曲を完全収録。

●12cmCD／3枚組　●PSCN-5021～3／¥3,800
●作／編曲：光田康典　●オールカラー12頁ブックレット付

初回封入特典
オリジナル
ロゴステッカー

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー™
MUSIC FROM VIDEO GAME
"CHRONO TRIGGER"
ORIGINAL SOUND VERSION
PSCN-5021~3(3CD)
MADE IN JAPAN, STEREO
3.25 (SAT)
ON SALE!

アレンジ・ヴァージョン(タイトル未定)**も制作快調！**
6月25日発売予定 予価3,000円
©1995 スクウェア　キャラクター：©1995 スクウェア、©1995 バードスタジオ／集英社

ファイナルファンタジー初のベストアルバム。7年間にわたるFFサウンドの集大成です。

「FINAL FANTASY 1987-1994」

FFシリーズのⅠからⅥまでのアレンジ・ヴァージョン・トラックから、作曲者・植松伸夫自身がセレクション（内2曲はリミックス）。このアルバムのために長い間ストックされていた未発表曲2曲を含む全16曲収録。

NOW ON SALE!

●限定盤 PSCN-9101／¥3,800
植松伸夫豪華エッセイ集を封入した、ボックス入り商品。
●普及盤 PSCN-5011／¥3,000

FINAL FANTASY
1987-1994

限定盤に封入

植松伸夫初のエッセイ集「人生思うがまま」

ゲーム制作の舞台裏から、インドでの不思議な体験録まで全16編を収録。

「僕は今でもそう思っているのだが、夢は見るためだけにあるものではないと思う。それはかなえるためにあるものだ。嘘だと思うならやってみるがいい。夢を実現できない人というのはいつも自分からは何もやろうとはしないで文句ばかりいっている。夢をかなえることのできる人というのは夢に向かってまず小さな一歩を踏みだせる勇気を持つ人のことをいうのだ。ど～だ、ん～？　説得力あるだろう？　そぉでもないかぁ?…そーかぁ、ん～…。」植松伸夫エッセイ集より抜粋

FINAL FANTASY SERIES DISCOGRAPHY

12cmCD
FFⅢ オリジナル・サウンド・ヴァージョン
PSCN-5013／¥2,000★

12cmCD
FFⅣ オリジナル・サウンド・ヴァージョン
PSCN-5014／¥2,000★

12cmCD
FFⅣ アレンジ・ヴァージョン
「ケルティック・ムーン」
PSCN-5017／¥2,500★

12cmCD付楽譜集
FFⅣ ピアノコレクションズ
PACN-5008／￥3,800

12cmCD・2枚組
FFⅤ オリジナル・サウンド・ヴァージョン
PSCN-5015～5016／¥3,800★

12cmCD
FFⅤ アレンジ・ヴァージョン
「ディア・フレンズ」
PSCN-5018／¥2,500★

12cmCD付楽譜集
FFⅤ ピアノコレクションズ
PSCN-5009／¥3,800

12cmCD・3枚組
FFⅥ オリジナル・サウンド・ヴァージョン
PSCN-5001～5003／¥3,800

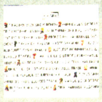
12cmCD
FFⅥ アレンジ・ヴァージョン
「グランド・フィナーレ」
PSCN-5004／¥3,000

8cmシングルCD
FFⅥ スペシャルトラックス
PSDN-6101／¥1,000

12cmCD付楽譜集
FFⅥ ピアノコレクションズ
PSCN-5005／¥3,800

12cmCD
FF ヴォーカル・コレクションズⅠ
── PRAY ──
PSCN-5006／¥3,000

12cmCD
植松伸夫初ソロアルバム
ファンタズマゴリア
PSCN-5010／¥3,000


12cmCD
F.F.MIX
PSCN-5012／¥2,000

（★印の商品はプライスダウンしました）
©1987,1988,1990,1991,1992,1994 スクウェア
イラストレーション／天野喜孝

発売元：NTT出版　〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング TEL03(5484)4065　販売元：ポリスター　〒105 東京都渋谷区恵比寿南2-14-6 TEL03(5721)3215

価格はすべて税込み価格です。

スクウェアソフト インフォメーションサービス
攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ！ 内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて！
東京 03(5423)9999　大阪 06(371)9999

FAX情報サービス アミュージング インフォメーション
スクウェアソフト、NTT出版の最新情報をFAXでとりだせます。
FAX 03(3249)7210　アクセス番号5700#

ゲーム業界人物評伝

窓を開ける

中村光一

「ドラゴンクエスト」「弟切草」「かまいたちの夜」――新境地に挑み続ける〝天才〟の物語

第一回

文／芦崎 治
写真／中根静男

1964年8月、中村光一は瀬戸内海を望む温暖な気候の城下町、香川県丸亀市で生まれた。ベトナム戦争が激化する一方で、日本の実質成長率は13・9％。三波春夫の『東京五輪音頭』に日本中が浮かれていた年である。

中村も同様、この年代に戦後の匂いはしない。豊かさを背景に進んだ技術革新、爛熟したカルチャーを存分に浴びた世代だといえる。

2歳で母と離別し、小学3年で肝臓を患った父を亡くした中村光一の家族運は決して幸福なものとは言えない。だが、祖母と叔母夫妻に温かく見守られ、素直で賢い少年に育っていった。

小学低学年で毎夕、『巨人の星』『宇宙戦艦ヤマト』のアニメテレビ番組を見た。手塚治虫の漫画『ブラックジャック』に憧れ、将来外科医になる夢も抱いている。

ひとりっ子だが、丸亀の恵まれた自然環境のなかで土器川でザリガニを採り、田んぼでカエルをとったりした。

成績はほぼオール5。工作や美術は得意科目で県や市の絵画コンクールではいつも金賞や入賞をしていたという。

優等生ではあったが悪（ワル）のグループにもいた。

「いい子と悪（ワル）を3年ごとに繰り返していた」

と中村は苦笑いする。

少年時代には誰もが熱中する趣味がある。中村の入れ込み方は、校内に流行るブームに乗りながら、素人っぽさや子供らしさがない。

「まずタミヤの戦闘機、戦車

多趣味で研究熱心。中村は、少年が夢中になる趣味にすべて手をつけた。

に凝りましたね」

プラモデルに始まり、ラジコン、鉄道模型、切手収集、オーディオ、釣り、将棋。カメラを除いて男の子が夢中になる趣味は全部手をつけた。

多趣味、研究熱心。道を極めるような遊びのあり方。それは少年がもつ平準的な好奇心からは突出していた。

「いつも財力の壁にぶつかり、挫折していた」という言葉のとおり、趣味の行き着く先を遠望しては、少年が捻出できる資金と葛藤していた。

将棋は百何十手先まで自分の能力では読めないと判断して止めた。釣りは、「道楽のために魚を痛い目に合わせていいのだろうか」という疑問から止めた。中村の優しい性質の一面が表われている。

小学高学年のときに「いかに百点を採るか」ゲーム的な勉強が流行り、小学・中学ともにトップクラスのまま、おもしろくて勉強した。

「一生で、一番勉強した」と彼は笑って答えた。中学では理数系が強く、他の生徒よりも余裕があり、受験用の数式の解き方をしていない。

「真剣に一から解いてゆく。数学というより、パズルを解いてゆく感じだった」

ブームに走り多趣味にむかうエネルギー。ゲームのように競い、パズル的にテストの点を採ってしまう秀才。それが少年中村のイメージだ。

ゲームそのものの出会いはいつだろうか。

「丸亀のデパートの屋上にある遊技場に、ピンボールがあってよく通った」

まだ背丈がなく、椅子を踏み台にして、ピンボールに熱中した。しかし、理屈ぬきに「こりゃ、おもしろい」と感嘆したのは、インベーダーゲームだった。

中村が、丸亀市立城北小学校から琴平町立の琴平中学2年に進んだ時だった。部活に行かず、下校後3、4時間はインベーダーにはまった。1年後には百円で数時間やれるゲーマーに。18万点を記録した思い出もある。

高校は香川県でナンバー2の丸亀高校に進学した。数学同好会がパソコンを使って新入生を勧誘していた。

「ここに入ったら、ただでゲームができるかな？」

それが入部の動機だった。ここでのちに『ドラクエ』一連のグラフィックを担当する安野隆志、チュンソフト立ちあげに参加した吉田幸司、成田東吾らと知り合う。

同好会で初めて接した機種は先輩私有の米国タンディラジオシャック社のTRS80だった。実際、部室で中村が使用したのはリコーのリコマックだった。256ステップしか組めない関数電卓で、カウンターがまだ目で追える時代のしろものだった。

素数の1・2・3・5・7の打ち出しを一分間でどれだけ出来るかを競っていた。

「競った時は、燃えた」と中村が思い起こす。

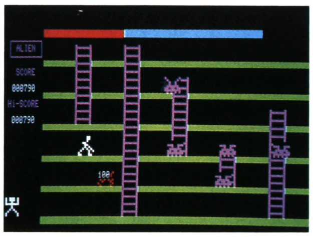
授業中にプログラムを考え、歩きながらデバックが頭をよぎった。オーディオ買いたさも手伝い、学校に見つからないよう新聞配達を始めた。

文化祭前の9月には友人から10万円を借りて、PC80

WORKS OF KOICHI NAKAMURA 1981-82

文／ゲーム評論家 **山下 章**

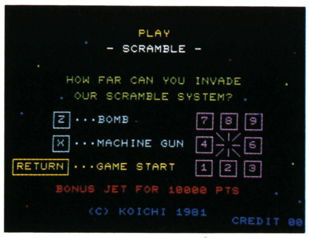
＊1 エイリアン2



↑左右に穴を掘り、そこにはハマったモンスターを下へ落として退治する。PC-8001用。

'80年にヒットしたアーケードゲーム『スペースパニック』を移植したこの作品が（ゲームソフトの）デビュー作であるところに、中村光一らしさを感じずにはいられない。というのも『スペースパニック』は、プレイするたびにハシゴの配置が変わるゲームなのである。近年の彼の作品に見られる「何度でも遊べるゲームを作りたい」という思想は、すでにこの頃から芽生え始めていたのかもしれない。

＊2 スクランブル



PLAY
- SCRAMBLE -
HOW FAR CAN YOU INVADE
OUR SCRAMBLE SYSTEM?
Z ···BOMB
X ···MACHINE GUN
RETURN ···GAME START
BONUS JET FOR 10000 PTS
(C) KOICHI 1981
CREDIT 00

↑空中用と地上用の弾を撃ち分ける横スクロール・シューティングをPC-8001に移植。

ファミコン以降の家庭用ゲーム機には、画面をスクロールさせる機能が当然のごとく搭載されているが、当時、PC－8001というパソコンでスクロールを行なうためには、高度なプ

なかむらこういち●1964年香川県丸亀市に生まれる。電気通信大学在学中の84年に㈱チュンソフトを設立、「ドラゴンクエスト」制作にプログラマーとして参加する。その後、「弟切草」「トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン」「かまいたちの夜」と次々とヒット作を生んでいる。

01を20万円で購入した。それから1カ月後、雑誌『I／O』に投稿して2万円の原稿料を受け取っている。

「入力しやすくなる簡単なソフトだった。ゲーム1本作れば、10万円になるかな?」

中村は16歳、ゲーム作りの幕開けとなった。高1の春休みに、スペースパニックをベースにしたコピー『エイリアン2』[*1]で思惑通り20万円の原稿料を獲得した。

高2の夏、麻雀がクラスのブームになり、しばらくパソコンから遠ざかる。その頃、中村の中をとって「チュン」のニックネームがついた。

夏休み明けに、コナミの横[*2]スクロール・シューティングゲームの模倣を試みた。秋に『I／O』に載ったゲームは大好評となり、中村は一躍知る人ぞ知る存在になる。この時、百万円の収入を得た。

「未だによく作ったと思う。力作だった」中村はしみじみ回想した。

パソコンを教えてくれた先輩がソフトハウスを2、3人で作りたいという希望や資金が多額でなくとも、コンピューターさえあれば会社は出来るという話を聞いていた。

「ビジネスになるな。ちゃんと商売になるとその頃実感しましたね」という。

社長宅を訪問するテレビ番組にも触発され、高2にして会社設立の意志を固めていった。業界の黎明期に、手作りの会社が「俺でもやれる」という感触を掴んだのだった。

高3になり、リバーパトロール[*3]のゲームコピーで別冊『I／O』に採用され、50万円が入った。雑誌も徐々にカルト的になっていった。

高2の百万円を足してPC8801にグレードアップする。中村は手堅く向上してゆくタイプである。

95%以上が進学する受験校で同級生の顔色は変わっていった。成績は、学年四百人の内、三百番台の後半。授業中にアイデアの紙切れを安野と交換していた中村は、すでに落ちこぼれだった。

高校の近くにパソコンショップが開店した。店長は雑誌で中村を知っており、すぐに懇意になった。

「このコンテスト、君なら優勝間違いないんじゃない」

店長は、エニックス主催の応募用紙を中村に渡した。優勝は百万円。いまから勉強しても大した大学に行けないのは明白だった。

「そうかー百万円かー。」

これまで様々な趣味に走ったが、財力という壁にぶつかり挫折してきた。コンテストは自分の才能を見極めるタイミングのいい試金石だった。

「自分がどこまで行けるか、上位3本に入れなかったらこの道から足を洗おう」と決意した。ただし当時の雑誌を読み水準を想像すると、自分が一位になれることを確信していたという。秋に一か月半をかけゲーム作りに没頭した。安野や友人たちも製作に声をかけられている。

「中村は、イメージ的なものを固めるのが巧い。先取的で彼の凄いところは製作を分担制の共同作業にした点ですよ」

と安野はいう。その頃のゲームはひとりで作るのが常識だったからである。

翌83年1月、エニックス主催の第一回ゲーム・ホビープログラム・コンテストの発表があった。結果は中村の『ドアドア』[*4]は、準優勝。1位は森田和郎の『森田のバトルフィールド』だった。

「悔しかったというより、納得できなかった」

『ドアドア』は技術的に評価されたが、オリジナリティに欠けると審査された。しかし、中村に言わせると一位のゲームもオリジナリティに問題があり、よく出来たゲームだが思考ルーチンに穴があった。

その後、エニックスの福嶋康博社長に会うたびに、その件について抗議し続けた。

堀井雄二は、『少年ジャンプ』のライターとして発表会場に取材に来て30分ほど中村をインタビューしている。情熱のある芯の強そうな子という印象が残ったという。

「『ドアドア』を高校生が作ったと聞いて凄いと思った。奇麗な完成作品のゲームだった」と話す。

ちなみに堀井自身は取材者でありながら『ラブマッチテニス』を応募して佳作入選の10本に入っている。

春になり『ドアドア』が発売されると、結果的に売れた。

「よく将来の夢を彼は語った。おもしろいゲームを作る具体的なイメージは持っていた。『ドアドア』はそれに対する練習だったと思います」

安野隆志はその頃を省みる。

進学校の受験エリートコースから逸脱した中村を世間はアウトサイダー的に見がちだ。しかし、行動は目的意識がはっきりしている上に信念に貫かれている、と安野が見る。

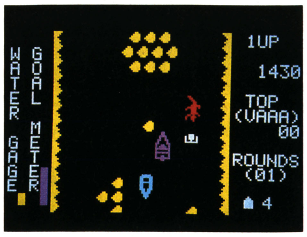
「納得ゆかないけど2位に入った。この道に行こう」

その年の4月。中村光一は推薦で夜間の電通短大電子工学科情報処理コースに入学する。上京は夢を実現するための方便であった。

高2の修学旅行で、数学同好会の仲間といっしょに（後列左が中村）。

ログラム技術が要求された。それを難なく実現したのがこの作品で、プログラマー・中村光一の名が一躍マニアたちに知れ渡る。ゲームセンターでの記憶を頼りに移植を行なったというが、その再現性の高さも驚異だ。

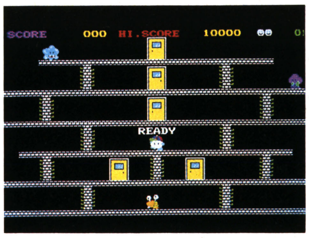
[*3] リバーレスキュー



↑船をゴールへと導くアーケードゲーム『リバーパトロール』の移植版。PC-8001用。

I／O誌に掲載された中村光一の3作品を並べてみると、興味深い事実に気づく。『エイリアン2』は固定画面、『スクランブル』は横スクロール、そしてこの『リバーレスキュー』は縦スクロール。すなわち、タイプの異なる3本のゲームを移植の題材として選んでいるのだ。当然、それぞれに要求されるプログラムの手法も違うわけで、常に新しいテーマに挑んでいく、彼の向上心が伺い知れる。

[*4] ドアドア



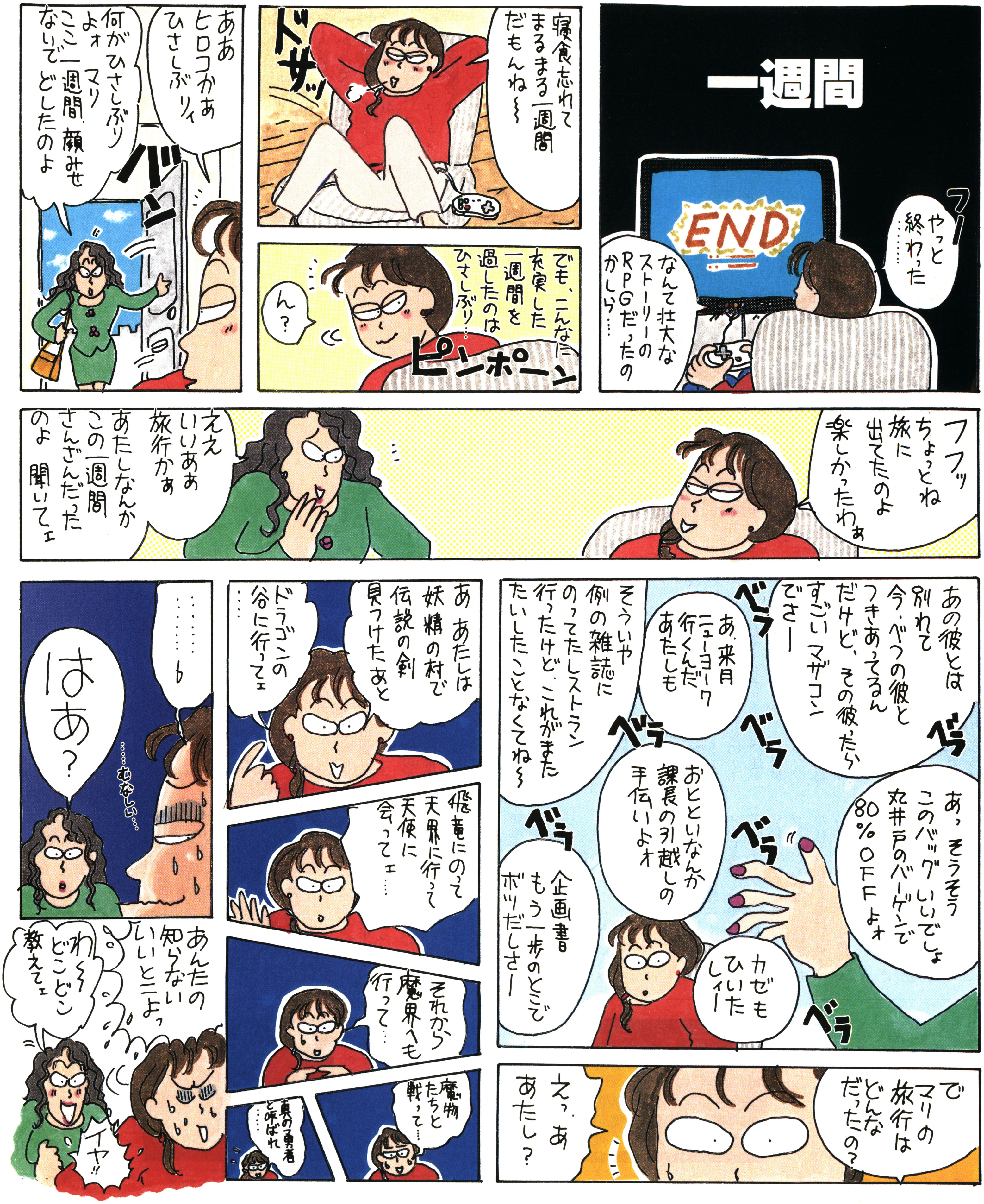
↑すべての敵をドアの中に閉じこめると面クリア。PC-8801用。後にファミコン版他も登場。

世に出た中村光一初のオリジナルゲームは、彼がプレイしてきたアーケードゲームの香りを随所から漂わせていた。オープニングのキャラクター紹介は『パックマン』等に見られた画面デザインを、そしてキャラクターが歩くごとにBGMが流れるというシステムは『ディグダグ』のものを継承している。自分のアイデアに、既存の秀作のエッセンスを取り入れた作品——それが『ドアドア』なのだ。

Ⓒチュンソフト・エニックス

ゲームな世界

たけだみりこ


一週間
END
フー
やっと終わった……
なんて壮大なストーリーのRPGだったのかしら……
寝食忘れてまるまる一週間だもんね～
ドザッ
でも、こんなに充実した一週間を過したのはひさしぶり……
ピンポーン
ん？
ああ ヒロコかぁ ひさしぶりィ
何がひさしぶりよォ マリ ここ一週間 顔みせないでどしたのよ
バン
フフッ ちょっとね 旅に出てたのよ 楽しかったわぁ
ええ いいなあ 旅行かぁ あたしなんか この一週間 さんざんだったのよ 聞いてェ
あの彼とは別れて今、べつの彼とつきあってるんだけど、その彼ったらすごいマザコンでさー
ベラ
あ、来月ニューヨーク行くんだ あたしも
ベラ
そういや例の雑誌にのってたレストラン行ったけど、これがまたたいしたことなくてね～
ベラ
ベラ
あ、そうそう このバッグいいでしょ 丸井戸のバーゲンで80％OFFよォ
おとといなんか課長の引越しの手伝いよォ
ベラ
ベラ
企画書もう一歩のとこでボツだしさー
カゼもひいたしィー
ベラ
で マリの旅行はどんなだったの？
えっ、あたし？
ああ あたしは妖精の村で伝説の剣見つけたあと
ドラゴンの谷に行ってェ……
飛竜にのって天界に行って天使に会ってェ……
それから魔界へも行って……
魔物たちと戦って……
真の勇者と呼ばれ……
………。
はあ？
……むなしい……
あんたの知らないいいとこよっ
わ～ どこどこ 教えてェ
イヤ!!

花岡貴子推奨

ウルトラ馬券

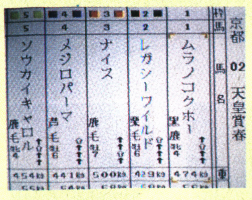
5月発売予定　価格未定

超本格派！意志決定支援ソフト！！

比較しやすい能力数値表示

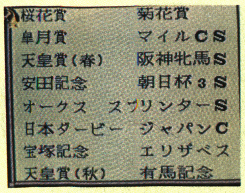
- ● 賢いCOMによる科学的計算
- ● 興奮のレース展開シミュレート
- ● 詳細かつ多彩な入力及び登録データ
- ● 4人プレイファミリーモード

1 らくらく入力で時間短縮！ 競馬新聞風画面+自動入力


京都 02 天皇賞春
枠 馬 馬名
ムラノコクホー
レガシーワイルド
ナイス
メジロパーマ
ソウカイキャロル
474kg
429kg
500kg
441kg
454kg

入力し易い競馬新聞風入力画面と数百頭分の登録済データによる主要なデータの自動入力で、誰でも簡単に入力できる！

2 詳細かつ多彩なデータ 賢いＣＯＭで夢実現!?



桜花賞	菊花賞
皐月賞	マイルCS
天皇賞(春)	阪神牝馬S
安田記念	朝日杯3S
オークス	スプリンターS
日本ダービー	ジャパンC
宝塚記念	エリザベス
天皇賞(秋)	有馬記念

予想ソフト最大級の入力及び登録済データをＣＯＭが科学的に分析・計算する事で、ファン待望の高的中率・回収率を実現!?

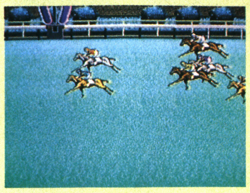
夕刊フジ美人競馬記者
花岡貴子さん

驚異の的中率実現！?

最大登録データ数
約57,000！！

ご注意：『ウルトラ馬券』は、あくまでもゲームとして競馬予想を楽しむために制作されたものです。実際の予想結果、レース結果に関しましては、当社では一切責任を負いかねます。実際の花岡貴子さんによる予想とゲームの予想とは一切関係ありません。さらに、予想をするために用いた競馬新聞各紙に一切の責任はありません。また、未登録馬においては自動入力が不可能です。なお、本ソフトは開発中のものであり、予告なく内容が変更される場合がありますので予めご了承下さい。

3 大迫力のレースシーンでレース展開をシミュレート



データにもとづき、実際にレース展開をシミュレート！ＣＯＭの科学的計算による比較しやすい能力数値も表示！

4 ファミリーモードで貴子さんと勝負！

プレイヤー1
持金
200
持金
81
持金
81
持金
100

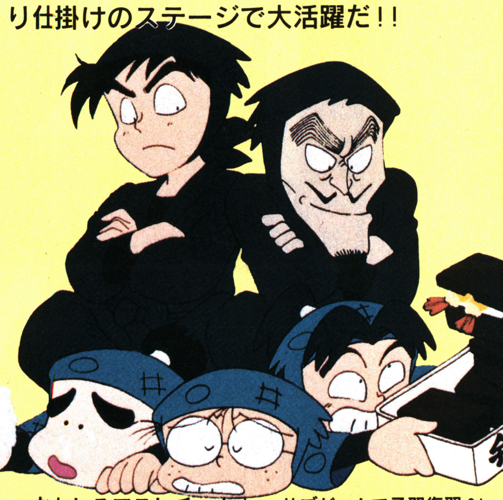
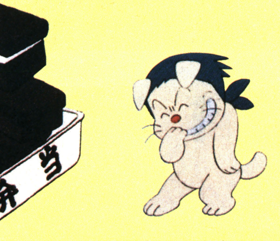
４人まで参加可能の予想合戦！誰が一番持金を増やすかを競い合うモード。友達や貴子さんと、競ってみよう！

忍たま乱太郎

忍たま乱太郎がいよいよSFCで登場！

5月発売予定　価格未定

テレビアニメ人気放映中の忍たま３人組が、数々の忍術・忍具で、からくり仕掛けのステージで大活躍だ！！

忍たままつり

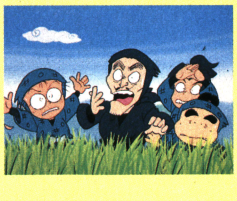
―― 予約キャンペーン ――

ビッグキャンペーン開催

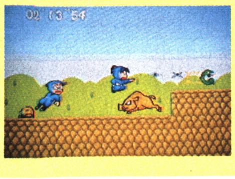
予約者全員に特製忍たまグッズプレゼント!!

さらにWチャンスでオリジナルセル画を当てちゃおう!!

忍たままつり開催店(告知ポスターが目印)でSFCソフト「忍たま乱太郎」を予約すれば、その場で特製忍たまグッズがもらえちゃう！さらに抽選で2,000名様にテレビアニメで実際に使われた世界で一枚のオリジナルセル画をプレゼントしちゃうぞ！
キャンペーン予約申し込み方法その他詳細は、告知ポスターを見てください。



おもしろアスレチック！



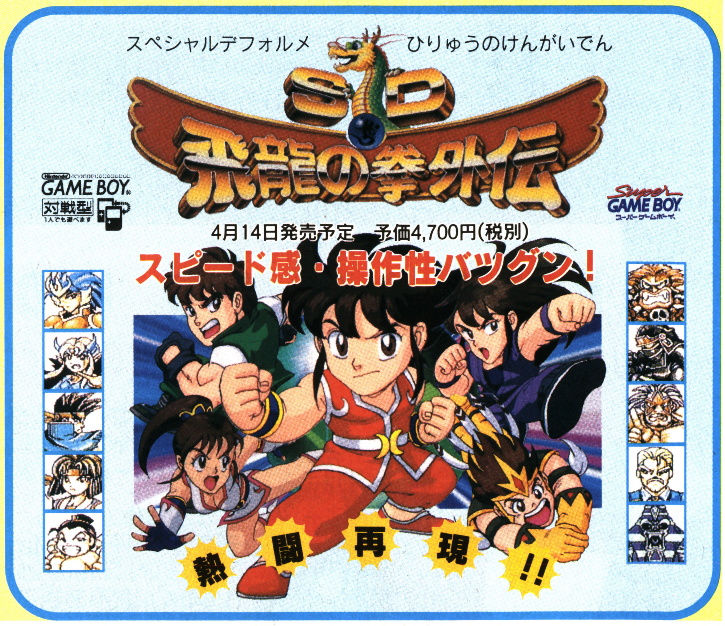
サブゲームで予習復習?!

ほふくぜんしんとは、
からだをふせ、あたまをさげて
いどうする、ほうほうであり…

ほふくぜんしん
こうたい

アニメの雰囲気そのまま！

乱太郎たちは、やっとのおもいで
ドクタケじ、うごつきました



スペシャルデフォルメ　ひりゅうのけんがいでん

SD飛龍の拳外伝

GAME BOY
対戦型
1人でも遊べます
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイ

4月14日発売予定　予価4,700円(税別)

スピード感・操作性バツグン！

熱闘再現!!

株式会社カルチャーブレーン
〒130 東京都墨田区太平2-5-7　おもしろ情報局03(3829)0866

●画面写真、ロゴ、イラストは開発中のものです。ゲームの性質上、ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。

Ⓒ1993.NHK・総合ビジョン・電通・学研　Ⓒカルチャーブレーン

スーパーファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

SPECIAL LINEUP

SECRE

CD-ROM FOR MACINTOSH & MS-WINDOWS

フォトジェニック ガールシリーズ

12人のグラビアを飾った彼女達の
豊な肢体を自由にエディティング出来る、
写真集シミュレーション・アルバム。
君のプライベート・プロジェクトは成功か・・・。

SECRE 1	飯島直子	Macintosh,FM-TOWNS	¥9,800	（税別）	'93. 8.19
SECRE 2	及川麻衣	Macintosh,FM-TOWNS	¥9,800	（税別）	'93. 8.19
SECRE 3	細川ふみえ	Macintosh,FM-TOWNS	¥9,800	（税別）	'93. 9. 3
SECRE 4	藤崎仁美	Macintosh,FM-TOWNS	¥9,800	（税別）	'93. 9.22
SECRE 5	具志堅ティナ	Macintosh,FM-TOWNS	¥9,800	（税別）	'93.10. 8
SECRE 6	かとうれいこ	Macintosh,FM-TOWNS	¥9,800	（税別）	'93.10.22
SECRE 7	千葉麗子	Macintosh,FM-TOWNS	¥9,800	（税別）	'93.11.19
SECRE 8	原田里香	Mac&Windows(ﾊｲﾌﾞﾘｯﾄﾞ)	¥4,900	（税別）	'93.10. 7
SECRE 9	吉野美佳	Mac&Windows(ﾊｲﾌﾞﾘｯﾄﾞ)	¥4,900	（税別）	'94.10.28
SECRE10	雛形あきこ	Mac&Windows(ﾊｲﾌﾞﾘｯﾄﾞ)	¥4,800	（税別）	'94.12.22
SECRE11	宝生　舞	Mac&Windows(ﾊｲﾌﾞﾘｯﾄﾞ)	¥4,800	（税別）	'95. 2. 3
SECRE12	坂木優子	Mac&Windows(ﾊｲﾌﾞﾘｯﾄﾞ)	¥4,800	（税別）	'95. 3.10

GLAMS
INTERACTIVE LABO
グラムス株式会社
東京都目黒区三田1-11-1YT田中ビル3F 〒153
Phone 03-5722-5151 Fax 03-5722-5155

PHOTO CD PORTFOLIO

写真と音とナレーションがひとつになったマルチメディアディスク。

テレビ画面から、モニターからマルチメディアの扉が開かれる。
あらゆるジャンルを超えて、豊富なソフトの中からプライベート
ライブラリーは心を満たす環境を作り出す。

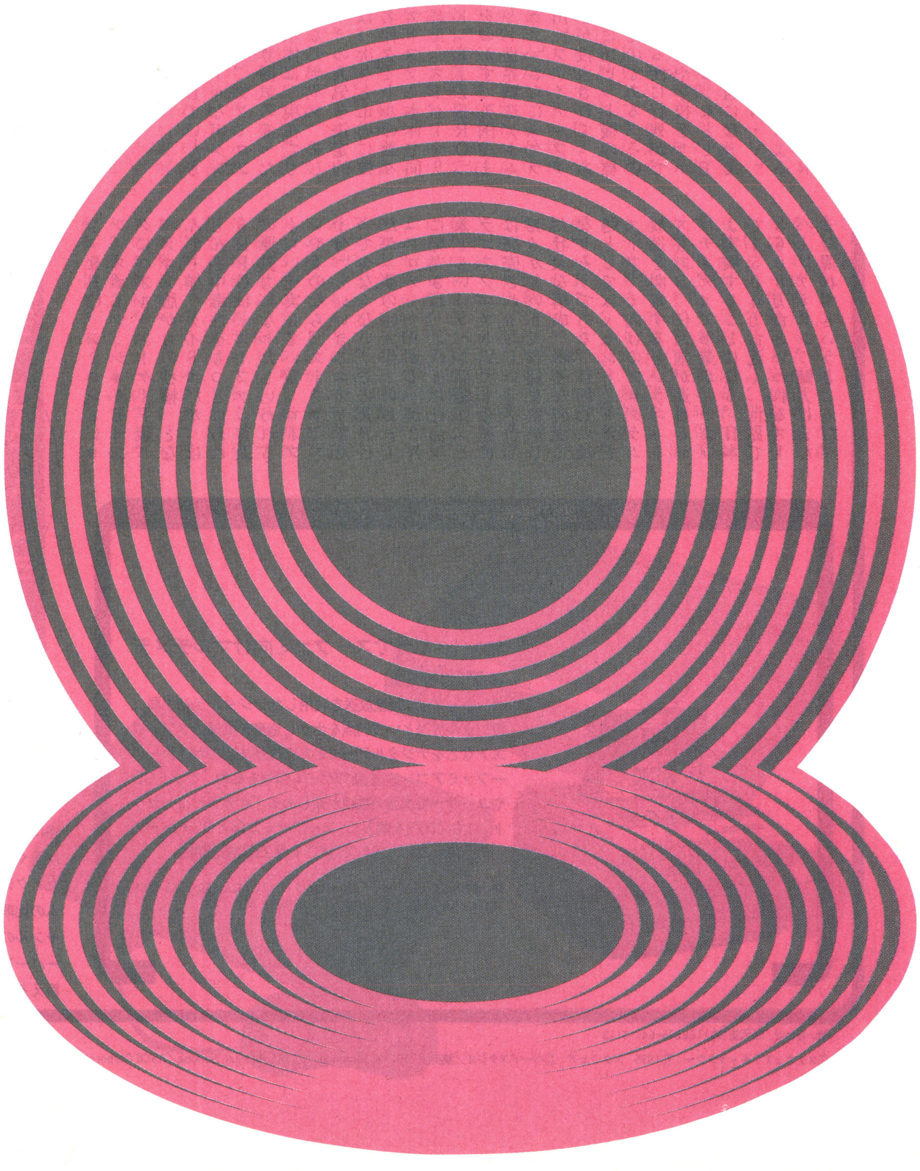
倉本聰原作ﾌｫﾄｽﾄｰﾘｰ「ニングル」	¥4,800	（税別）	'94. 9.16
千葉麗子「First Message」	¥5,800	（税別）	'94.11.25
The BONIN Islands	¥4,800	（税別）	'94.12.22
「LOOK」雛形あきこ	¥4,800	（税別）	'95. 1.20
大地の見る夢～前田真三の世界	¥4,800	（税別）	'95. 1.27
「With MAI Love～17歳」宝生 舞	¥4,800	（税別）	'95. 2. 3
神々の光芒 ～尾形正茂作品集～	¥4,800	（税別）	'95. 2.17
「Smile」坂木優子	¥4,800	（税別）	'95. 3.10

通信販売の注文方法
【現金書留の場合】
商品名・本数・使用機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、商品代金に消費税(3%)を加えた料金を下記宛先にお送り下さい。到着後、商品を発送します。（送料は無料です）
【商品代引きの場合】
下記宛先にお電話でご注文下さい。商品代金に消費税（3％）を加えた料金と引き替えで、商品をお届けします。（送料は無料です）

HARD WARE SELECT GUIDE

ゲーム機パソコン選択ガイド

ハード選びはソフト選びから決めろ



このページで紹介するマシン一覧

●スーパーファミコン
●3DO
●サターン
●プレイステーション
●PC-FX
●メガドライブ／メガCD／スーパー32X
●ファミコン（ファミリーコンピュータ）
●PCエンジン
●NEO-GEO／NEO-GEO CD
●レーザーアクティブ
●バーチャルボーイ
●ゲームボーイ
●ゲームギア
●プレイディア
●ジャガー
●PC98シリーズ
●マッキントッシュ
●FMタウンズ
●X68030／X68000
●IBM PC／IBM PC互換機

（本文内でのデータは95年2月24日現在のものを基本としています）

SEGA SATURN セガサターン

バーチャファイターにつづくタイトルに注目！

本体希望小売価格　44,800円（税別）
本体寸法（㎜）260（幅）×230（奥行）×83（高さ）
本体発売日　平成5年11月22日
ソフト発売価格帯　5,800〜8,900円
ソフト価格の平均価格　約7,600円
今月（3月）発売予定のソフト本数　5本
（編集部調べ）

周辺機器も要チェック

バーチャスティック

格闘技ゲームやシューティングゲームフリークご用達のジョイスティック付コントローラ。連射機能付。
4800円

マルチターミナル6

マルチターミナル6対応のゲーム、つまり大勢ゲーム用。最大5個のパッドを接続できる。
3800円

シャトルマウス

マウスを必要とするゲームに使用。
3000円

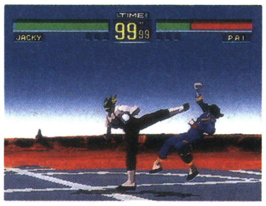
業務用ソフト移植で好スタートダッシュ

セガサターンといえば格闘技ゲームの大ヒット作「バーチャファイター」。これくらいハード本体の売上に貢献したソフトも珍しい。しかし、それだけ「バーチャファイター」が超ド級のタイトルだったということ。たしかにはじめに見たときの衝撃は大きかった。「ゲーセンで、ポリゴンが動いてる！」最先端ＣＧ世界の出来事だと思っていたことが、実験室ではなく、ゲームセンターで実現していたのである。ちなみにポリゴンというのは、多角形のこと。3次元ＣＧで立体を表現するのに、小さな多角形の平面に分割して表す。「バーチャファイター」のキャラクタが、多少ゴツゴツしているのは曲面をポリゴンで表示しているせいである。それまでの16ビット機では、いくら拡大・縮小・回転機能がついていても、所詮は2次元の背景とキャラクタを動かすだけ。その動きもぎこちないものだった。しかし、ポリゴンを使った3次元では、プレーヤの操作に応じて、ひとつひとつのポリゴンを計算でつくりだし、立体キャラクタを動かすのである。もちろん、動きもスムーズ。セガサターンで、この機能を生みだすのが、ふたつの32ビットＣＰＵと2次元用、3次元用に設けられたそれぞれの画像処理用チップ。ＣＰＵが命令を送るだけで、描画・表示は画像処理チップがおこない、ＣＰＵは次の処理ができる、という具合に非常に効率がいいシステム構成になっているのである。しかもふたつのＣＰＵがお互いの仕事を分担しておこなうので、さらに高速処理が可能になっている。

「バーチャファイター」で好スタートダッシュを切ったセガサターン。横スクロール型のアクションゲーム「クロックワークナイト」、アドベンチャーゲーム「真説・夢見館」の売れ行きも好調だった。しかし、なんといってもユーザー期待の的はカーレースゲーム「デイトナＵＳＡ」であろう。シューティングマニアは、「パンツァードラグーン」が待ち遠しいはず。それぞれ4月、3月に発売予定。さらに、大作「バーチャファイター2」も年内には発売されそうな雲行き。変わったところでは、Ｘ－ＪＡＰＡＮのライブ映像を使ったインタラクティブなミュージックソフト「Ｘ－ＪＡＰＡＮ」がある。自社内に強力なソフト開発部隊をもつセガ。そこに外部のサードパーティがからんで上質なソフトがつづけば、サターン人気はさらに増幅されそうな気配である。

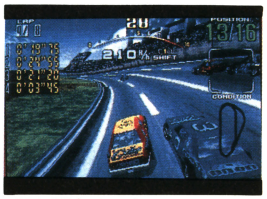
ゲームマシンのイメージが強いサターンだが、音楽ＣＤ、静止画付のＣＤ－Ｇも楽しむことができる。拡張用スロットにＲＯＭカートリッジソフトを装着すれば、通信カラオケ、フォトＣＤ、電子ブックＣＤも利用できる。発展性に富んだ多彩な機能も、しっかりと使いこなしたいもの。

CHECK 赤丸◎注目ソフトはこれだ！



バーチャファイター（セガ・エンタープライゼス）

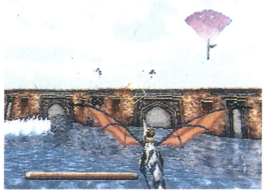
言わずと知れたセガ・サターン人気の牽引車となったソフト。アーケードでのあの興奮が家庭で楽しめるのが何よりも魅力。特別な必殺技などに頼らずに戦うスタイルは多くのファンを持つ。おさえておきたい1本。発売中　8,800円



※画面は開発中のものです

デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）

セガAM2研が送り出すこの春期待の作品。アーケードで人気のレースゲームが遂にサターン版で登場。テクスチャーマッピングを使用したリアルなレース展開は間違いなく人気になるだろう。4月1日発売　6,800円

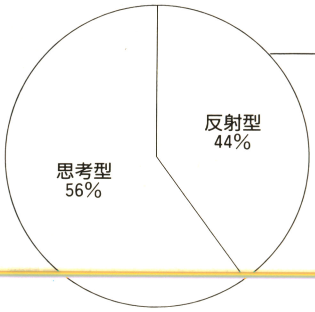


※画面は開発中のものです

パンツァードラグーン（セガ・エンタープライゼス）

サターンオリジナルのシューティングゲーム。黄昏の時をむかえた異世界を舞台に主人公がドラゴンに乗り、敵を倒していく。3D画面の美しさと本当に空を飛んでいるかのような浮遊感覚が素晴らしい。発売中　6,800円

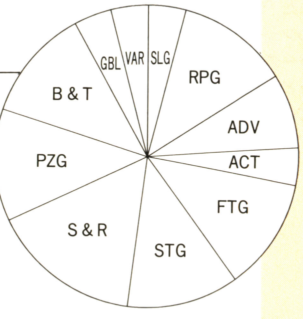
—反射型・思考型分析—



バーチャファイターがどうしても目立ってしまうが、実は思考型のほうが全体の60%を占めている。『MYST』や『真説・夢見館』などの人気作が発売されていることも理由のひとつだろう。但し今後はシューティングゲームやレースゲームの話題作が多くリリースされる予定なので、この差は縮まっていくだろう。

—ジャンル別分析—

昨年11月の発売なので、まだソフトの本数的には少ないのではっきりしたことは言えないが、現状ではアドベンチャーゲームが25%強で一番多い。次がスポーツ＆レース、ボード＆テーブル（いずれも編集部のジャンル分けによる）の順である。今後注目のジャンルでは『デイトナUSA』や『グレイテストナイン』などのスポーツ＆レース、それにアクションに目を向けたい



問い合わせ先：（株）　セガ・エンタープライゼス　お客様相談センター　☎0120-012235

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1994　©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

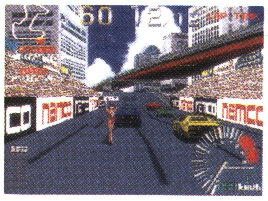
プレイステーション

PLAY STATION

高い描画能力を生かしたソフトに注目
お手頃価格も気になるところ

本体希望小売価格　39,800円（税別）
本体寸法（㎜）270(幅)× 188(奥行)×60(高さ)
本体発売日　平成５年12月３日
ソフト発売価格帯4,800〜7,800円
ソフト価格の平均価格　約6,200円
今月（３月）発売予定のソフト本数　7本
(編集部調べ)

CHECK 赤丸◎注目ソフトはこれだ！



リッジレーサー(ナムコ)

プレイステーションの性能とナムコの技術力の高さを世に知らしめた作品。アーケードと遜色のない出来、リアルなグラフィック、実車さながらのクルマの動きに驚いた人も多いはずだ。発売中　5,800円

パイパーソリッド闘神伝(タカラ)

プレイステーション初の３Ｄ格闘ゲーム、ポリゴンを使ったキャラクターの迫力ある動きもさることながら、ワンボタンで必殺技を出すことができる操作性の良さもゲームの人気に一役かっている。発売中　5,800円

鉄拳(ナムコ)

この春、注目の本格派３Ｄ対戦格闘ゲーム、すでにアーケードでは人気作で、プレイステーション版の発売が待ち望まれていた。８人のキャラクターによる壮絶な戦いに格闘の奥深さを体験できる。３月31日発売予定　5,800円（予価）

サードパーティも頑張る ソフトもぞくぞく登場

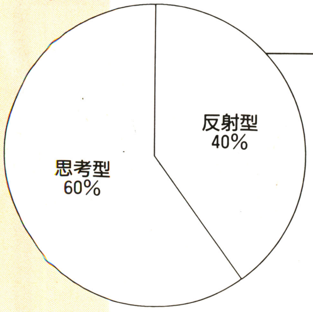
ソニーがゲーム業界に参入するということで、かなりの注目を集めた。ハードの性能は？　ソフトの開発は？　いざフタを開けて見ると順調な滑り出しを見せ、32ビット機の台風の目的な存在になっている。まずハード。ゲーム業界での経験がゼロだったわけだが、ソニーはＡＶ機器、デジタル放送用機器やワークステーション（開発専用コンピュータ）での経験があり、ＣＧ技術についてはかなりの蓄積があったのである。そうした経験を生かして開発されたプレイステーションは、きわめて高い能力を持っている。心臓部には32ビットＣＰＵが使われ、画像処理用チップと組み合わされて機能する。この点は、他のモデルと同じ。プレイステーションの特徴は画像処理プロセスごとに処理エンジンを設定し、高速処理を可能にした。こうした構成を取ることで、１秒間に１５０万のポリゴンの位置と形を決めることができ、ひとつの画面に４０００ものスプライト（キャラクタを構成する要素）を同時に表示する高速描画機能を実現したのである。

ハードの能力を十分に生かすソフトが、売れ行きのカギとなるのはいうまでもない。そこで、ゲーム初参入のソニーがとった戦略は、広くソフトハウスを募るというもの。ナムコ、コナミ、バンダイ、カプコンといった代表的なソフトハウスをはじめ、およそ２８０社とサードパーティ契約を結んでいる。こうして生まれたのが、「リッジレーサー」であり、「闘神伝」である。前者は人気アーケード版からの移植、後者はオリジナルながら、ともにプレイステーションの画像処理能力を目一杯に使った力作。「リッジレーサー」は、業務用メーカーとしていちはやくポリゴン処理の可能性に目をつけ、「ウイニングラン」「ソルバルウ」といった3次元ソフトを開発してきた老舗ナムコが送り出したビッグタイトル。アーケード版から移植されたプレイステーション版の完成度の高さが、ハードの充実ぶりをユーザーに印象づけることになった。

「闘神伝」も同様。テクスチャーマッピングといって、ポリゴン表面の材質感を表現する手法を取り入れ、キャラクタや背景のリアルさを演出した、タカラの自信作。そのほか、シューティング＋ギャクキャラクタという組み合わせがウケている「極上パロディウスだ」やパソコン版からの移植で話題を呼んだ都市開発ソフト「Ａ・Ⅳ・エボリューション」など、話題ソフトが次々と市場に投入され、プレイステーション人気を支えている。

また、ゲーム業界初の試みとして流通経路にも工夫を凝らし、レコード流通チャネルを利用し、全国の小売店に直接ソフトを供給する体制をつくりあげた。プレイステーションのソフトが比較的安いのも、この流通システムのおかげ。

SOFTWARE DATA OF DATA

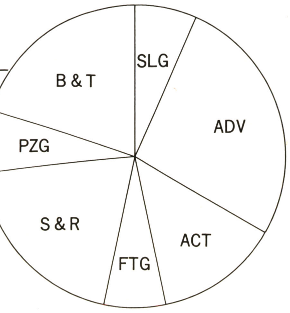


—反射型・思考型分析—

12月の発売以来、早いペースでソフトをリリースしているが、反射型に比べ思考型のほうが現状ではやや多い。思考型ゲームの代表的なものに『A. IV. EVOLUTION』（アートディンク、発売中　7,800円）などがあるが、前述の『鉄拳』をはじめとする反射型ゲームも３月以降続々とリリースされるだろう。

—ジャンル別分析—

まんべんなく各ジャンルごとにリリースされているのがプレイステーションの特徴だが、『リッジレーサー』や『モータートゥーングランプリ』(SCE　発売中5,400円）といったスポーツ＆レースのジャンルが本数的に頭ひとつ多くリリースされている。また『雷電プロジェクト』（セイブ開発　発売中　6,800円）などシューティングゲームの比率も高い。



周辺機器も要チェック！

メモリーカード

ゲームのバックアップ用メモリーカード。ゲームの途中経過をこのカードに保存する。
2000円

マウスセット

２ボタンのプレイステーション専用マウス。
3000円

コントローラー

本体付属のコントローラーと同型の別売コントローラー。人間工学的な３次元デザインが特徴。
2500円

対戦ケーブル

プレイステーションを２台接続する対戦用通信ケーブル。TVも２台必要。ゲーセン並みの楽しさが味わえる。
近日発売1500円

問い合わせ先　（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター　TEL03-3475-7444

©1993 1994 NAMCO LTD. ©TAKARA ©1994 1995 NAMCO LTD.

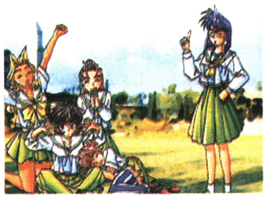
PC-FX

PC-FX

アニメ中心の独自路線 PC98との連係プレイも魅力

本体希望小売価格　49,800円　（税別）
本体寸法（㎜）132（幅）×267（奥行）×244（高さ）
本体発売日　平成５年12月23日
ソフト発売価格帯　8,800〜9,800円
ソフト価格の平均価格　約9,100円
今月（３月）発売予定のソフト本数　３本
（編集部調べ）

CHECK 赤丸◎注目ソフトはこれだ！



卒業FX（NECホームエレクトロニクス）

パソコン版で大ヒットした美少女育成シミュレーションがPC-FX版として登場。プレーヤーは新人教師として４月からの１年間５人の個性あふれる女生徒を指導し無事卒業させるのが目的のゲームだ。発売中　8,800円

バトルヒート（ハドソン）

全編をアニメーションで表現するというまったく新しい対戦型格闘アクションゲーム。総勢８名の戦士達が武術大会で激突するストーリーの他に１対１の対人戦や対コンピュータ戦など色々なモードで楽しめる。発売中　8,800円

RETURN TO ZORK（NECホームエレクトロニクス）

全米で大ヒットした名作アドベンチャーが遂にPC-FXにも移植された。クリアするまでに１ヶ月はかかると言われる難解なストーリーやハードの能力を生かした滑らかなフルアニメーションが売り。発売中　12,800円

テレビ並の毎秒30コマのアニメーション処理能力

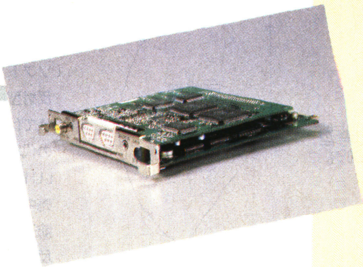
32ビットマシンの中にあって、ひとり独自路線を行く感のあるのが、ＰＣ−ＦＸ。画像処理を高速でおこなうためのシステム構成を取っている点では同じだが、ＰＣ−ＦＸはアニメーション再生にとくに力を入れている。色数で1677万色、いわゆるフルカラー表示の画像を、ＴＶ並みの毎秒30コマで再生する動画処理能力が大きな特徴。ＰＣ−ＦＸでは、高速動画再生機能を実現するために、独立バスという構成を取っている。これはＣＰＵからの命令を伝えるＣＰＵバス（信号通路）、画像データが伝わる画像処理用バス、それぞれ専用のバスを持っているということ。たとえるなら、電車が専用軌道を持ち、自動車の道路と分離された状態と考えればよい。独立していない供用バスは、道路に路面電車がある状況にたとえられるかもしれない。

ＰＣ−ＦＸでは画像メモリが画面を表示している間に、次に必要とされる画像データをＣＤ−ＲＯＭから読み取り、専用のバスを通って、メモリに絶え間なく画像データが供給される。高速動画再生はこうしておこなわれている。

もうひとつの大きな特徴は、パソコンとの接続を前提として開発されたということ。ＰＣ−ＦＸを98の外付けＣＤ−ＲＯＭドライブとして使うためのアダプタ。ＣＤ−ＲＯＭドライブを装着したパソコンで、ＰＣ−ＦＸのソフトを読み込むための98用ＰＣ−ＦＸボードのふたつが用意されている。モデムと接続すれば、ＰＣ−ＦＸとＴＶでファックシミリとして使ったり、パソコン通信の送受信にも使えるような計画も進んでいる。つまりＰＣ−ＦＸもまた、マルチメディアマシンとしての性格をもっているのである。

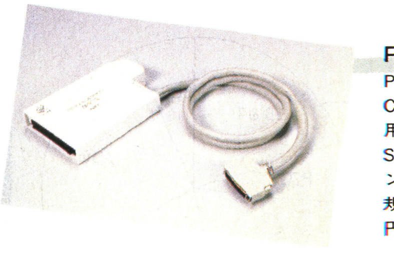
５人の女生徒を指導し、無事卒業させる育成シミュレーションゲームが「卒業IIＦＸ」パソコンからのグレードアップ移植で、やはり根強い人気をもっていた。ハードの機能を十分に生かした仕上がりで、人気になっている。同時発売のＣＧ＋アニメ画面が美しいアドベンチャーゲーム「チームイノセント」、格闘技ものの「バトルヒート」もアニメマニアが満足いく出来栄えとなっている。今後は、一大ジャンルを築いたベストセラー小説をシミュレーションゲーム化した「紺碧の艦隊」の発売が予定されており、ＲＰＧ「ルナティックドーン」アドベンチャーもの「RETURN TO ZORK」のパソコンからの移植も決定しているので、期待はできそう。またアダルトソフト解禁の噂も、ＰＸ−ＦＸファンにとっては、気になるニュースかもしれない。

周辺機器も要チェック！



PC-FXボード

PC-FX用のソフトをPC98のCD-ROMドライブで読み込ませるための拡張用ボード。２倍速CD-ROMドライブに対応。３万6800円。



PC-FX　SCSIアダプタ

PC-FXをPC98用外部CD-ROM装置として使用するためのアダプタ。SCSIというのはパソコンのインターフェース規格のこと。１万2800円。

問い合わせ：NECホームエレクトロニクス（株）パーソナルプロダクト事業部　TEL03-3454-5111（大代）

ⒸNEC Home Electronics, Ltd.　ⒸHEADROOM/TENKY　Ⓒ1994 RIVERHILL SOFT INC.　Ⓒ1994 HUDSON SOFT　Ⓒ1994, 1995 Activision, Inc. 1995 by DATA WEST, Inc.

メガドライブ

●MEGA DRIVE

メガ-CD

MEGA CD

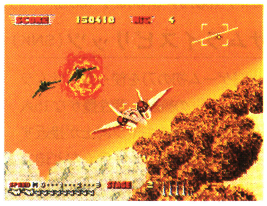
●SUPER 32 X

スーパー32X

拡張性にすぐれた元祖16ビットマシン

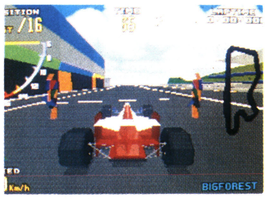
〈メガドライブ2〉
本体希望小売価格　12,800円（税別）
本体寸法（㎜）220（幅）×212（奥行）×59（高さ）
ソフト発売価格帯（メガドライブ）4,800～12,800円
ソフト価格の平均価格（メガドライブ）　約6,900円
今月（3月）発売予定のソフト本数　7本
（メガドライブ、メガCD、スーパー32Xの合計）
（編集部調べ）

CHECK 赤丸◎注目ソフトはこれだ！



アフターバーナーコンプリート（スーパー32X専用）

アーケードで一世を風靡した3Dシューティングゲームが完全復活。スーパー32Xのパワーで細部にわたるまでアーケード版を再現することに成功。発売中　4,980円



バーチャレーシングデラックス（スーパー32X専用）

メガドライブ版で好評を得た「バーチャレーシング」を32X用にバージョンアップ。ポリゴンの表示数が増えたおかげでグラフィックも大幅にパワーアップ、さらに車種やコースも追加された。発売中　8,800円

メガドライブにセットすれば32ビットにパワーアップ

1988年、家庭用ゲーム機初の16ビットCPUマシンとして発売されたメガドライブ。8ビットCPUマシンとは格段の画像、音質を喜んだものだった。しかし、この業界は日進月歩。ROMカートリッジの容量限界を打ち破ろうと、大容量OKのCD－ROMが発売される。そこで、セガメガドライブ向けCD－ROM読み込みアダプタであるメガ－CDを発売し、市場に投入する。1991年のことだった。グラフィックの拡大、縮小、回転機能が付いていたので、画面の迫力も倍増した。パソコン、しかもX68000から移植されたシューティングゲーム「ソフフィース」の出来栄えもよく、さすがCD－ROMと感心したユーザーも全国にいたはず。

そして、時は移って32ビット時代。16ビット機をなんとか32ビットマシンに近付けようと開発されたのが、スーパー32X。これも、メガドライブに接続して使用する。スーパー32Xは、サターンで使用されている32ビットCPUを同じく2個搭載。3次元CG画像も表示可能になっているが、サターン並みというわけにはいかない。しかし、メガドライブの限界を押し広げるという機能は十分に果たしている。専用のソフトも「バーチャレーシングデラックス」「スターウオーズアーケード」「シャトーオブアトランティス」、そしてポリゴンシューティング「ステラーアサルト」など続々と登場。メガドライブアップグレードをはかるファンには、グッドニュース。

問い合わせ先：（株）セガ・エンタープライゼス　お客様相談センター　☎0120-012235（10：00～17：00、祝祭日除く）
ⒸSEGA 1987～1995　ⒸSEGA 1992,1994

PCエンジン

PC ENZINE

独自グラフィック機能で第2勢力を築く

PCエンジンDuo-RX
本体希望小売価格　29,800円（税別）
本体寸法（㎜）304（幅）×221（奥行）×64（高さ）
問い合わせ：NECホームエレクトロニクス（株）
パーソナルプロダクト事業部　TEL03-3454-5111（大代）

1987年に発売。パソコンのNECが放ったグラフィック機能強化型8ビットCPUマシン。シンプルな本体デザイン、カード状のソフト、当時ブームだったキャラクタを使った「ビックリマンワールド」などもあって、第2勢力に。CD－ROMも翌年登場。

FAMICON

ファミコン

家庭用ゲーム機の歴史はここからはじまった

AV仕様ファミリーコンピュータ（HVC-002）
本体希望小売価格　7,000円（税込）
本体寸法（㎜）151（幅）×190（奥行）×49（高さ）
本体発売日　平成5年12月1日
問い合わせ、任天堂（株）TEL075-641-6113

「ゼビウス」「スーパーマリオブラザーズ」「ゼルダの伝説」日本中を巻き込んだ名作タイトルの数々。1983年生まれの名器ファミコンもはや、2世代前のマシンとなった。最近では、ビデオ端子に接続するAV仕様のものも発売され、画質向上を実現している。

NEO・GEO ネオ・ジオ

NEO・GEO CD● ネオ・ジオCD

ゲームセンターをそのまま
家庭に持ち込める

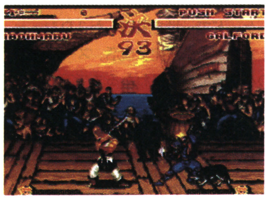
NEO・GEO(上)／NEO・GEO CD(下)
本体希望小売価格　48,800円（税別）／49,800円（税別）
本体寸法（mm）325（幅）×237（奥行）×60（高さ）
／285（幅）×285（奥行）95（高さ）
今月（3月）発売予定のソフト本数　1本／8本
（編集部調べ）

CHECK 赤丸◎注目ソフトはこれだ!

26
ANDY BOGARD
WON

餓狼伝説３ ROAD TO THE FINAL VICTORY(SNK)

SNK人気格闘ゲームの第４弾。１年半ぶりの沈黙を経てあの伝説の男たちが帰ってきた。新しいシステムの採用、新キャラクターの採用でますます楽しさが広がった作品。４月21日発売／４月28日発売　32,000円（税別）／8,800円（税別）



真サムライスピリッツ(SNK)

対戦格闘ゲーム初の刀を使った「サムライスピリッツ」の続編。個性豊かな15人の剣豪とおなじみのキャラ同士が接近すると画面が拡大されるシステムなど迫力演出が売り。　発売中　29,800円（税別）／8,800円（税別）

SNK
NEO·GEO
SELECT
START
A
B
C
D

対戦格闘ゲームマニアご用達マシン

ゲームセンターのゲームがそのまま家庭でもプレイできる。これが、１９９０年に登場したネオジオの開発コンセプト。公称16ビットＣＰＵながら、内部処理は32ビットでおこなわれる高速ＣＰＵを使い、最大３３０メガビットのアクセス能力を持つハードが特徴。使用するソフトも数十メガから、最近では１００メガを超える容量のものまで出現し、ハード的には同じ16ビットのスーファミを大きく上回る機能を持っている。価格もスーパーファミコンの倍以上。完全に異なったターゲットを想定し、開発されたゲームマシン。発売当初はアクション、シューティング、野球、ゴルフ、麻雀と全方位作戦でソフト開発が進められたが、対戦格闘ゲームというフィールドを開拓するに従って、独自の地位を築き、固定ユーザーを獲得するようになった。そして94年には、ＣＤ－ＲＯＭマシンも登場。大容量メディアを採用することによって、ネオジオの特徴である業務用アーケードマシンと同じゲームが家庭にいながら楽しめるようになるはず。また高価な半導体チップを使ったＲＯＭカートリッジに対して、コスト的に有利なＣＤを媒体として採用したことも、ユーザーにとってじつにありがたい話。「サムライスピリッツ」「餓狼伝説」「龍虎の拳」といった名作対戦アクションゲームや、新作も次々と発売されているので、ネオジオファンは見逃せない。さらにアクションだけでなく、シューティング、スポーツにもグッドタイトルが揃うのも魅力。

LASER ACTIVE レーザーアクティブ

膨大な画像情報ソフト
を大音量で楽しめる

本体希望小売価格　89,800円（税別）
本体寸法（mm）420（幅）×390.5（奥行）×145（高さ）
今月（3月）発売予定のソフト本数　1本
（編集部調べ）

CHECK 赤丸◎注目ソフトはこれだ!

本棚
写真立て
ベッド
その他

ブルー・シカゴ・ブルース(リバーヒルソフト)

ミステリーアドベンチャーの代名詞と言われるJ.Bハロルドシリーズの５年ぶりの最新作。４時間に及ぶ実写映像で展開する本格的なインタラクティブ・ミステリー・ムービー。４月発売予定　9,800円

ゲームマシンというよりインタラクティブＡＶ機

ＬＤ、つまりレーザーディスクを利用したゲームマシン。レーザーアクティブは、ＣＤ－ＲＯＭ一枚分、５４０メガバイトのデジタルデータに加えて、60分の実写映像（静止画で10万８０００枚）とＦＭ音声が納まったＬＤ－ＲＯＭフォーマットによるゲーム。ＣＤ－ＲＯＭがいくら頑張ってもかなわないくらいの情報量を収納できるのが特色。したがって、インタラクティブ・ムービーや実写・アニメをふんだんに使ったＲＰＧなどが主流。本体に接続するアダプタによって、メガドライブやＰＣエンジンのＲＯＭカートリッジソフト、ＣＤ－ＲＯＭソフトも読み込めるので、汎用性も十分にそなえていることになる。高級オーディオ、大画面モニタで楽しみたい。

PIONEER
LaserDisc

問い合わせ先：(株)エス・エヌ・ケイ　ネオジオテレフォンサービス　TEL03-5275-6200(東京)　06-339-0110(大阪)　©SNK 1995　©SNK 1994
問い合わせ先：パイオニア(株)お客様相談センター　TEL03-3491-8181　©1994 RIVERHIL SOFT INC.

バーチャルボーイ VIRTUAL BOY

赤色光の向こうに浮かぶ 3次元立体像で遊ぶ

本体希望小売価格　19,800円
本体寸法（mm）217（縦）× 254（横）×100(高さ)
ソフト発売価格帯5,000〜6,000円台を予定
問い合わせ先：任天堂（株）TEL075-541-6113

これぞ本物のステレオ画像 発売が待ちどおしい

少し大きめのゴーグルがバーチャルボーイ本体。それに、コントローラがつく。ゴーグルの左右には、小さなLED（発光ダイオード）二百数十個をタテに並べた光源が2組セットされている。そのLEDから出た光は、レンズ、ミラーを通ってプレイヤの目に像を結ぶ。

ミラーが振動することで、光は横方向に走査し、目の残像効果によって2次元の映像が得られる。さらに右目と左目に微妙にタイミングのずれた映像を送り込むことで、立体間のあるステレオグラム映像が目の前に浮かび上がるという仕組み。印刷されたステレオグラムと違い、特別な訓練をすることなく誰でも立体映像を見ることができる。

CPUには32ビットCPUを採用、画像処理チップも搭載。

2次元のスプライト（動き回るキャラクタの構成要素）画像を表示する。左右の視差によって立体感を創出するので、2次元画像で十分なのである。画像は、カラーではなく赤色のモノクロームで、4段階調の表示ができる。

今年4月に発売予定という話であったが、延期になる模様。ハード本体は、1万9800円、ソフトは5〜6000円が予定されている。ゲームボーイの延長線上にあるとはいえ、あまりにも先進的なプロフィールと内容。ソフトを開発するサードパーティも大乗り気で、数十社が参入を表明している。

ゲームギア GAME GEAR

カラー液晶が特徴の ハンディマシン

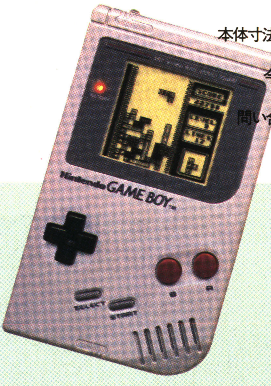
本体希望小売価格　19,800円（税別）
本体寸法（mm）256（幅）×113（奥行）×38（高さ）
今月（3月）発売予定のソフト本数　5本
（編集部調べ）
問い合わせ先：（株）セガ・エンタープライゼス　お客様相談センター
☎0120-012235（10：00〜17：00、祝祭日除く）

1990年秋に発売。ゲームボーイのモノクロ画面に対して、こちらはカラー液晶画面。アーケードマシンやセガドライブからの移植「コラムス」「スーパーモナコGP」の投入で、まずまずの立ち上がり。32ビット戦争のかたわらで、安定した売れ行きを示す。

GAME BOY ゲームボーイ

小学生の電車の友となった 大ヒット作

本体希望小売価格　8,000円（税別）
本体寸法（mm）65（縦）× 57（横）×7.8（厚み）
本体重量　300g（単3乾電池4本含む）
今月（3月）発売予定のソフト本数　13本
（編集部調べ）
問い合わせ先：任天堂（株）TEL075-541-6113



1989年に登場した、ハンディ機。モノクロ画面に遅い液晶じゃあ、という意見もあったが、見る見る間に普及。ロシアからやってきた落としものゲームの名タイトル「テトリス」のおかげで、すっかり小学生の必須持ち物ナンバー1になってしまった。

ジャガー JAGUAR

TVゲームの老舗 米アタリ社から登場

本体希望小売価格　29,800円（税別）
本体寸法（mm）245（幅）×255（奥行）×57（高さ）
今月（3月）発売予定のソフト本数　2本
（編集部調べ）
問い合わせ先：（株）ムーミン　TEL03-3455-6161

世界最速の64ビットマシンを歌い文句にしているゲームマシン。しかし、実際は16ビットCPUで、データ伝送バス幅が64ビットである、という情報もある。アメリカで人気のソフトが、次々と日本版となって登場する予定。アクション中心のラインナップ。

PLAYDEA プレイディア

ゲーム機？ 電子ブック？ マルチプルな内容

本体希望小売価格　24,800円（税別）
本体寸法（mm）210（幅）×260（奥行）×80（高さ）
今月（3月）発売予定のソフト本数　3本
（編集部調べ）
問い合わせ先：（株）バンダイ
マルチメディア事業部　TEL03-3847-5113

玩具の老舗バンダイが発表したマシン。時期が時期なので、つい他の32ビットマシンと比べてしまうが、じつはまったく別のジャンルのもの。ソフトもインタラクティブアニメやゲーム機能付電子図鑑といったものが多く、お子様向け電子玩具といった感じ。

マッキントッシュ MACINTOSH

遊び心あるパソコンは
ゲームにも最適

Performa 630
本体希望小売価格　オープンプライス
本体寸法（mm）320（幅）×3397（奥行）×185（高さ）本体のみ
（編集部調べ）
問い合わせ先：アップルコンピュータ（株）　☎0120-61-5800

世界創造ゲーム「シム」シリーズや、数々のフライトシミュレーションを生んででたグラフィカルなパソコン。通の話題はパワーマックに集中するが、ゲームユーザーは既存のマッキントッシュで不足はない。質量とも豊富なゲームもマックの魅力のひとつ。

PC98 SIRIESE PC98シリーズ

ビジネスソフトだけじゃない
98の資産とその魅力

PC-9801 BA3
本体希望小売価格　138,000円（税別）
本体寸法（mm）380（幅）×380（奥行）×130（高さ）本体のみ
（編集部調べ）
問い合わせ先：NECパソコンインフォメーションセンター
TEL03-3552-9801（東京）　TEL06-943-9800（大阪）

会社に置いてあるパソコンというイメージが強かったが、ここに来てコストパフォーマンスが向上し、身近な存在に。中には10万を切るものも。モニター一体型モデルでもあり、ゲーム用に気軽に使えるようになった。ゲーム機PC－FXを利用できるのも強み。

X68030 X68300
X68000 X68000

ハードイメージとは裏腹
ゲーム機能も充実

X68030
本体希望小売価格　398,000円（税別）
本体寸法（mm）155（幅）×270（奥行）×363（高さ）
本体のみ　（編集部調べ）
問い合わせ先：シャープ（株）
コンシューマーセンター
TEL043-297-4649（東日本）
TEL06-621-4649（西日本）

いかにもコンピュータ、というハードイメージの68シリーズ。しかし、もともとグラフィック処理に強いCPUを搭載しているので、ゲームとの相性もぴったり。シューティング、パズル、そしてアクション。根強いファン層を抱え、独自の世界を形成している。

FM TOWNS FMタウンズ

CD－ROM搭載
パソコンのさきがけ

FM-TOWNS II Fresh・ET
本体希望小売価格　248,000円（税別）
本体寸法（mm）340（幅）×380（奥行）×127（高さ）本体のみ
（編集部調べ）
問い合わせ先：富士通（株）FMインフォメーションサービス
TEL03-3646-0816

発売当初からCD－ROMドライバを搭載し、マルチメディアパソコンを積極的にアピールしてきたFMタウンズ。業界にやっとCD－ROMが普及し、ここに来て時代がやっと追いついた感じ。タウンズのCD－ROMソフトの資産は大変なものがある。

IBMPC IBM PC／互換機

国内でも人気上昇中
世界規格マシン

世界のスタンダード
目移りするほどの機種

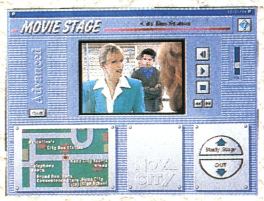
それまでハードウエアで処理していた日本語をソフトウエアで処理するようにしたOSがDOS／V。よって、日本でも世界中のIBM互換機が自由に使えるようになった。OSは、管理人の役割をする基本ソフト。ここ2、3年、パソコンの値段が見る見る下がっているが、もとはといえばDOS／Vマシンが国内市場に参入してきたからである。最近ではCD－ROMドライバを搭載したモデルが標準となっているようで、TVも映る、ビデオ画面の取り込める、といったホビーマインド溢れるモデルも増えた。仕事にもゲームにも、というユーザー向きかも。ちなみにWINDOWSはOSに重ねて使うGUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェイス）で、このおかげでキーボードでコマンドを打ち込む必要がなく、マウスひとつでパソコンが動くようになったのである。

アイワPC-MT433
本体希望小売価格　248,000円（税別）
本体寸法（mm）410（幅）×426（奥行）×410（高さ）
（編集部調べ）
問い合わせ先：アイワ（株）お客様相談センター
TEL03-3371-7981（東京）　TEL06-744-7509（大阪）

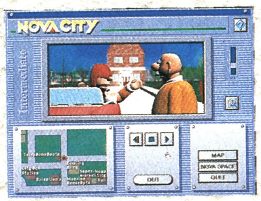
株式会社エヌアイエス
NOVA INTERCULTURAL INSTITUTE 外語学院

お茶の間留学
カンタン、身につく、面白い
マルチメディア英会話学習

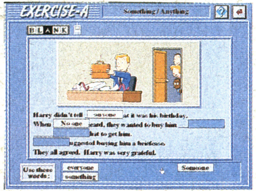
NOVA CITY


MOVIE STAGE
City Bus Station
Advanced
Study Stage
OUT
NOVA CITY

ビデオムービー
映画のように面白くリアルな実写シーンはすべてL.A.ロケの本物。

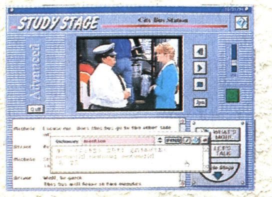

NOVA CITY
Intermediate
OUT
MAP
NOVA SPACE
QUIT

3Dアニメ
100人以上のユニークな3Dキャラクターたち。声もすべてネイティヴの外国人。

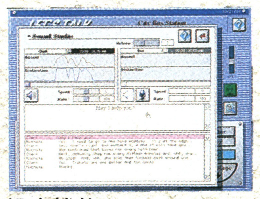

EXERCISE-A
Something / Anything
BLANKS
Use these words:
everyone
something
Someone

Harry didn't tell someone that it was his birthday.
When No one heard, they wanted to buy him
what to get him.
suggested buying him a briefcase.
They all agreed. Harry was very grateful.

エクササイズ
実力アップの為の練習問題。間違いを指摘、出題を変えるなどキメ細か。


STUDY STAGE
City Bus Station
Advanced
Quit
WHAT'S RIGHT
LET'S TALK

辞書機能
分からない単語でも瞬時に呼び出せる便利な辞書機能。表現例も豊富に。


LET'S TALK
City Bus Station
Sound Studio

録音機能
自分の発音を目と耳でチェックできる録音・再生機能。スピーキングもOK。

●CD-ROM3枚にビデオ120時間分の学習データを収録。
●パソコン初心者にも安心。マウスひとつで誰でも簡単操作。

Windows版
今春発売予定
お楽しみに!

NOVA CITYオリジナル新発売

発売以来、多くの方々に大好評のNOVA CITY。このたび5000本突破を記念して、お求めやすい価格のNOVA CITYオリジナルを発売いたしました。

このたび新登場　『NOVA CITYオリジナル』
Macintosh版 CD-ROM3枚
¥59,800（税別）

大好評　『NOVA CITYフルセット』
Macintosh版 CD-ROM3枚、NOVA SPACE通信ソフト、NOVA外語学院「VOICE」会員引替証
新価格¥98,000（税別）

NOVA SPACE一般会員募集中

パソコン通信ネットワーク「NOVA SPACE」の一般会員募集がスタートしました。英会話学習の世界の広がりはもちろん、メンバー同士のコミュニケーションや多彩な情報サービス等が、あなたを待っています。
アクセス方法/NOVA SPACEへのアクセスには通信ソフト（First Class Client）をご利用ください。
ゲストID　GUEST—U1でログインできます。アクセス番号03—3770—1781
尚、通信ソフト（First Class Client）は、ニフティサーブ フォーラムFBBSUのLIB6，＃42（Mac）・＃46（Windows）からダウンロードできます。
詳しくはフリーダイヤルでお問い合わせください。

今、全国各地でNOVA CITYが体感できます。
くわしくはNOVA CITYインフォメーションサービス

0120 0120-0262 59
オツムニ ゴックン

●お得なセット販売（マッキントッシュ最新機種）もあります。
●各種ローンも取り扱っております。
●価格および仕様は予告なく変更する場合があります。
●販売特約店を募集しています。詳しくはお電話を。

テレビの逆襲

3DOは「次世代機」のさきがけだった。豊富なゲームソフトもあるが、3DOは視聴者が能動的に参加できるテレビ、インタラクティブ・テレビの「実験機」というのが大きな特徴だ。「指を使いながら見るテレビ番組」としか言いようがないソフトがそろった他のゲーム機とはひと味もふた味も違う「テレビの近未来の先取り」。それが3DOの真骨頂なのだ

●3DOリアルⅡ

⬇３ＤＯ陣営の片翼を担う松下電器産業のＦＺ-10、価格は４万4800円(税別)。ディスクの取り出しはトップローディング方式。ＣＰＵはＡＲＭ60という32ビットＲＩＳＣを採用した

R·E·A·L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
Panasonic
FZ-10
READY
ACCESS
L
R
Panasonic
A
B
C
X
P

文：赤尾晃一（マルチメディアジャーナリスト）

3DO:

これこそ本当のマルチメディアマシン?!

「いまにみていろ」テレビはこの十数年間、そう思いながら耐えてきた。

かつてテレビは放送番組の独壇場だった。「お茶の間の王様」として、人気を一身に集めていた。

ところが、二人の「侵入者」によって、テレビの権力は失墜してしまった。一人はビデオ。ビデオは放送番組とは親戚づきあいだから、まだ仲良くできる。

もう一人の「侵入者」、テレビゲーム機こそがテレビにとって目の上のタンコブなのだ。80年代初頭に登場したテレビゲームは、「インタラクティブ」という魔力を使って、またたく間に人々を魅了していった。人気ソフトが発売されると、放送番組など見向きもせずに、徹夜をして目を血走らせながらテレビに向かってテレビゲームを楽しむ人々。「ひさしを貸して母屋をとられる」とはまさにこのことだ。そんなテレビゲームをテレビはずっと苦々しく思っていた。「いまのままじゃ済まないよ。ぼくだって変身すれば、テレビゲーム以上のパワーを発揮できるはずなんだ」。

そして、テレビが待ちに待った時がやってきた。今から一年前の94年3月20日。日本での「3DOインタラクティブマルチプレーヤーREAL」の発売である。

3DOによって、テレビはゲームと同じ「インタラクティブ」という衣をまとい、「インタラクティブ・テレビ」へと変身できるのだ。

そう、3DOはテレビゲーム機なのではない。テレビゲームの機能も包み込む「インタラクティブ・テレビ」のためのマシンである。まさに、テレビの逆襲、なのだ。

マルチメディア。ひんぱんに登場するわりに、意味がわかったようでわからない言葉である。だが、明快な答えを三年前に出していた男がいる。3DO規格の「生みの親」、トリップ・ホーキンス米3DO社会長だ。彼は92年1月、3DO規格の発表の際、次のように明言した。

「マルチメディアはそんなに難しい概念ではない。テレビ、コンピュータ、CD-ROMが融合する、それがマルチメディアだ」テレビ＋コンピュータ(3DO)＋CD-ROM＝マルチメディア。

単純だけど、実に説得力を持つ公式である。そして、彼は3DO規格を独占しなかった。家電メーカー、ソフトハウスなどに規格の採用を広く呼びかけた。

アメリカではケーブルテレビを利用したインタラクティブ・テレビの実験も盛んだ。ただ、ネットワークの基盤が弱い日本では、CD-ROMなど「パッケージ型」がマルチメディアの主流にならざるをえまい。日本では3DOのCD-ROMソフトこそが、「未来のテレビの実験場」の役割をになっているのだ。

●3DOトライ

⬆三洋電機の3DOは主に玩具店ルートで販売。価格は5万4800円(税別)。仕様はREALとまったく同じ。すっきりとしたデザインでディスクはスライディングトレイ方式

音楽用CD、CD-G フォトCD、ビデオCD…何でもドンと来い

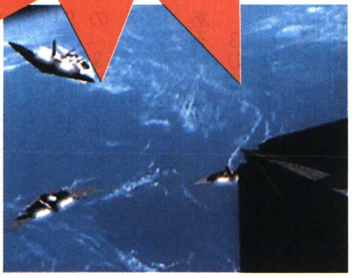
3DOはCDサイズの「光モノ」ソフトはほとんど再生できる。「お茶の間」に置くにふさわしい、「統合AV機」とでも呼ぶべきか。音楽用CD、大丈夫。テレビ画面に操作パネルが表示され、ランダム再生、プログラム再生など自由自在。音楽再生している間は、コンピュータ・グラフィックスのウネウネ画像がテレビに映し出される（曲調とリンクしていないのが残念だけど）。「絵が出るCD」、CD-G（グラフィックス）も大丈夫。テレビに歌詞が表示される。別売の「カラオケミキサー」（松下、1万2800円）を接続すると、エコー、ピッチ、キー・コントロール、デュエットなどの機能が使える。「お茶の間カラオケボックス」である。

「写真を焼き込むCD」フォトCD。大丈夫。スナップ写真をDPEショップでフォトCDに焼き付けてもらい、テレビの画面に再生し、家族や友人たちと見て盛り上がれる。ナレーション付きの「フォトCDポートフォリオ」規格のソフトも再生が可能だ。で、「動画を記録したCD」、ビデオCD。別売のアダプター（2万9800円）を購入すれば大丈夫。映画、アニメ、図鑑、カラオケ、そしてアダルトなど約250タイトルが発売されている。ゲーム関連では『スーパーストリートファイターⅡX 超絶技巧編』という攻略ビデオCDが発売中（テイチク、4660円）。ただし、PBC（プレイバック・コントロール）と呼ばれる機能が付いた「ビデオCDバージョン2」準拠のソフトには現時点では対応していない。REALⅡ、TRYは、それぞれ専用のアダプターが必要で、五月ごろに発売が予定されている。データ通信に使うモデル・カードの発売も予定され（TDK）、3DOを電話回線につないで使う「テレビショッピングシステム」の実用化構想も進んでいる。うーむ、まさにマルチメディアだ。

➡新発売のゲーム体感ヘッドホン（10、000円：税別）など周辺機器も豊富だ

3DOは実は インタラクティブテレビだ

ゲームのようで、ゲームじゃない。テレビのようで、テレビじゃない。3DOには、不思議なノリのソフトが多い。実写動画、CGアニメをふんだんに使った「不思議なテレビ番組」にこそ3DOの真価がある。3DOソフトを買ってくると、「自分だけのテレビ局」が作れるのである。



ショックウェーブ ⒸI994 Electronic Arts

指を使って楽しむ ここに3DOの真骨頂がある

従来のテレビは「見てるだけ～」。チャンネル・サーフィンしたり、「そんなわけないよ」と突っ込みを入れたりできるのが関の山。電話やFAXで「ご意見」を送るぐらいはできるけれど、たいていはボツになる。

「もうちょっと、自分もテレビ番組の中に参加したいよ。ちょっとは思うようにさせてほしいよ」という気持ちは、誰にもあるはずだ。それが、3DOが可能にするインタラクティブ・テレビである。3DOにはもちろん、ゲームもそろっている。『スーパーストリートファイターⅡX』、『スターブレード』、『信長の野望・覇王伝』、レミングス』といった「定番商品」は用意されている。だけど、3DOには、従来のゲームという概念とは少し趣きが違ったソフトが多い。コントロール・ボタンを押しながら見るテレビ番組、指を使って楽しむテレビ番組としか表現できないソフトである。そして、そうしたソフトにこそ3DOの真骨頂はある。

ゲームだけじゃない バラエティ、映画など 番組はてんこ盛りだ

まず最初に「お茶の間TV」の名前にぴったりなのが『チキチキマシン猛レース』『マカロニほうれん荘インタラクティブ』の二本だ。「マルチメディア界の放蕩息子」を自認する高城剛氏がプロデュースした二作品はその典型だ。抱腹絶倒のギャグを詰め込んだCGアニメを、Aボタンを押しながら、話を進めていく、という構成である。当時、コミックを読んでいた人にはなつかしく、読んでいない人にも楽しめる出来になっている。

バラエティというジャンルでは出演者になった気分で楽しめるクイズ番組もある。『痛快ゲームショー、ツイステッド』は、最近テレビでご無沙汰しているアメリカンな司会のノリが良い。『爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦』は、コテコテの吉本バラエティだ。プレーヤーは最大四人まで同時に参加でき、家族や友人たちと盛り上がるのにピッタリだ。

『悪逆の季節』は「自分が推理する二時間ドラマ」という表現が合うだろう。主演は松方弘樹、喜多嶋舞という豪華版。このゲームの特徴は自分がドラマの中の刑事となって聞き込み捜査、尾行などができること、つまり画面の中の出演者との競演が可能な点だ。「黙ってちゃわからないんだよ」の取調べなど、推理サスペンスのお約束がテンコ盛りだ（お色気シーンがないのが残念）。

また「映画劇場」では『ジュラシック・パーク』『デモリションマン』など、映画の一シーンを動画で取り込んだ作品が「独占公開」だ。さらに5月には3DOのために作られた大作「デイドラス」も登場する。CD－ROMは何と4枚組という豪華さだ。「デジタル・ハリウッドは3DOがお好き」なのだ。

スポーツ番組というジャンルでは『Jリーグバーチャルスタジアム』をお薦めする。このゲームは、「選手名鑑」なども充実し、ゲームというより、「自分がプレーヤーになるサッカー中継」と言ってもいい。『ペブルビーチの波濤』などはさしずめ「ゴルフ中継」。『トム・カイトのこれがゴルフだ！』はレッスン番組だし、『パドックノート'95』は競馬情報番組だ。

『眠れぬ夜の小さなお話』(原由子・作)や『モンタナ・ジョーンズ』などの「こども番組」、カルトで怪しい雰囲気の『HAKONE TOWER』のような「深夜番組」、ピーター・フランクルの大道芸が楽しい『パズルの塔』のような「教育番組」…。ないのは、ワイドショウやニュース番組ぐらいのものだ。

こう考えるとゲームというより、自分の好みに応じて編成ができる「自分だけのテレビ局」といった感じ、スポーツを中心に楽しむも良し、ドラマを中心に楽しむも良し楽しみ方は無限大、これが3DOをインタラクティブテレビと言う理由なのだ。

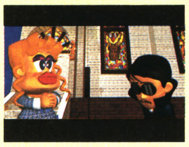
HOUR **3 DO-TV**

6 00 S お茶の間TV(アドベンチャー)

マカロニほうれん荘インタラクティブ

今でも熱烈なファンを持つ鴨川つばめ氏の名作が今、高城剛氏の手で再現される。トシちゃん感激～～

●発売元／東芝EMI
●価格／8,800円（税別）
●発売中

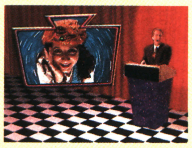


7 00 S バラエティ

痛快ゲームショー、ツイステッド

子供向けから科学・技術まで数々のパズルやクイズを解いていく。まさにバラエティショーだ

●発売元／EAV
●価格／8,800円（税別）
●発売中

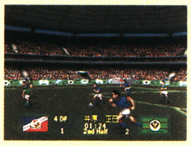


8 00 S スポーツ

Jリーグバーチャルスタジアム

スピーディな試合展開を7つのカメラアングルで楽しめる3Dサッカー。リアルな選手の動きに驚き！

●発売元／EAV
●価格／9,800円（税別）
●発売中

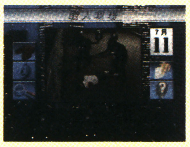


10 00 S 2時間ドラマ(アドベンチャー)

悪逆の季節

西村京太郎原作のトラベルミステリー、松方弘樹演じる十津川警部とともに犯人を探していくのだ

●発売元／パック・イン・ビデオ
●価格／12,800円 2枚組（税別）
●発売中

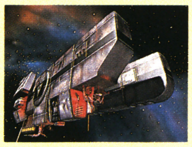


0 00 S 映画劇場(アドベンチャー)

デイドラス

ハリウッドが本気で作った全編リアル映像によるシネマ・アドベンチャー。未来感覚のSF世界が体験できるぞ

●発売元／HATNET
●価格／9,800円 4枚組（税別）
●5月26日発売

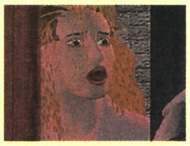


2 00 S 深夜劇場(アドベンチャー)

Dの食卓

かつてない恐怖がクオリティの高い映像で味わえる注目の作品。部屋を暗くしてプレイしたらもう・・・

●発売元／ワープ／三栄書房
●価格／8,800円（税別）
●4月1日発売



(C)鴨川つばめ／秋田書店／Future Pirates Inc.／TOSHIBA EMI 1995 (C)1993 The 3DO Company 1994 Electronic Arts (C)1994 Electronic Arts (C)1994 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd (C)1994 Virgin Interactive／MECHADEUS／PALMSOFT (C)1994 Electronic Arts
(C)1994 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd (C)1995 WARP INC.／1995 SAN-EI SHOBO PUBLISHING Co.,Ltd

結論

今年後半に、ビットにパワーアップ！性能面でもトップに

3DOの特徴は「開かれた」環境に大きな特徴がある。機器の製造ライセンスを受けたメーカーは八社あり、ソフトウエア開発者は世界で約八〇〇社にのぼっている。

松下と三洋電機プレーヤーを発売しているほか、東芝もカー・ナビゲーション装置との一体型を発売する予定だという。テレビ一体型、ミニコンポ一体型、携帯型など、さまざまな再生装置が市場をにぎわせる可能性がある。また、パソコンで3DOソフトを楽しめる周辺機器も登場している。

アメリカで発売されている英語版の3DOソフトも、日本で輸入・販売しているショップで購入して再生できるのは、他の「次世代機」にはない特徴だ。

さまざまな「ソフト」を持っているメディア企業が参入しているのも3DOだけだ。TBS、フジテレビなどテレビ局、吉本興業、アミューズ、ホリプロなど芸能プロダクション、博報堂、電通など広告代理店、東芝EMIなどレコード会社、そして小学館、徳間書店などの出版社…。そう、ハリウッドの映画会社も数多く参入している。

こうした「エンタテインメントのプロたち」が、家族全員で楽しめる、新しいエンタテインメントの形を提案しようと腕を撫しているのだから、3DOからは目が離せないのだ。テレビショッピング、自動車や旅行などの電子カタログ、教育＋娯楽のエデュテインメントなど、さまざまな新機軸も準備中だという。こうした、ゲームだけではない用途の広がりも、3DOの魅力である。

従来は家電店や量販店が販売の中心だったが、最近では玩具店やテレビゲーム専門店でも3DOを取り扱うようになっている。

ただ、3DOは規格ができてから、もう三年たっている。だから、他の「次世代機」に比べると、処理能力がやや見劣りするのは否めない。

そこで、「次世代3DO」が今年秋にはお目見えする。松下電器がIBMと提携して、六四ビット機にいち早くパワーアップするもの。パソコンのパワー・マックなどに使われる「パワーPC」を心臓部として使う計画だ。

現在発売されているプレーヤーに装着して使う「アップグレード・キット」も発売される。名付けて「M2アクセラレーター」。新機種が出たからといって、本体を買い換える必要はないのだ。互換性を重視しているのが、3DOの安心感でもある。「M2」が発売されると、画像処理能力の面でも、3DOが「次世代機」の首位の座を奪還する可能性が高い。このハイ・パフォーマンスを活かしたゲームが登場してくるはず。そんな期待もふくらんでくる。

Panasonic
FZ-EM256
3DO
R・E・A・L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
MEMORY UNIT

途中経過をセーブして持ち運べるメモリー・ユニット、格闘ゲームに重宝するスティック・コントローラーなど周辺機器も充実してきた

VOICE1

エンターテインメントの確立とラインナップの充実を目指します

株式会社3DOジャパン　広報課談

３ＤＯが差すところの「ソフトウエア」とは、俗に、ゲーム・・・と呼ばれるものだけではありません。そこには、知識を高めるためのモノや、情報を集約するためのモノ、さらにはふんだんに映像素材を用いた上でのインタラクティブ性を有し、ほとんど対話形式で進めていけるモノまで、ソフトウエアと呼ばれるモノの可能性の追求を試みたり、新たなスタイルを狙ったタイトルがその特徴となりつつあります。これからも〝エンターテイメントソフトウエア〟の確立と、これらのラインナップの充実を目指します。

VOICE2

オリジナルのソフトにますます力を入れていきます

松下電器産業株式会社
インタラクティブメディア事業部長
立花博之氏

今年後半には日本だけでも普及台数が百万台に達すると期待しています。今後も松下電器が持つ技術力をすべて投入して、パワーアップしていきます。ゲームはもちろんのこと、３ＤＯならではのオリジナル・ソフトを次々に投入していきますので、ご期待ください。

VOICE3

『Dの食卓』にご期待を。新しい世界を開いていきます

三洋電機株式会社
3DO推進室長
福沢俊栄氏

「トライ」は玩具店を中心に販売しており、おかげさまで好評をいただいております。多くのメーカーがプレーヤーを発売する「オープン」さが３ＤＯの大きな特徴です。『Dの食卓』など今年は約十五作品ほど当社が販売元のオリジナル・タイトルを発売していきます。

DOS／Vマシンが何と3DOマシンに！“3DOブラスター”をキミは知っているか

パソコン上で3DOソフトが走るなんてなんて素晴らしい

✖✖✖✖✖

IBM PC／AT互換パソコン（DOS／V）上で3DOのソフトを動かすことができる増設カードが3DOブラスター（正式名：3DO Blaster for DOS／V）である。3DOブラスターのセッティングには若干の知識と手間（増設ボードを取り付けるのだから当然と言えば当然）がかかるが済んでしまえば、DOS／Vパソコンがさらにマルチメディア性の高いマシンとしてグレードアップされるのだから、これはかなり魅力的な商品と言えるだろう。但し3DOブラスターは残念ながらこれだけでは使えない。クリエイティブテクノロジー社のCD－ROMドライブ(CR－563)と専用の音源カードが必要になるので事前に確認がいる。

●問い合わせ先：クリエイティブメディア　03・3256・5577

⬆今、売れている一体型のDOS／V(テレパソ)などには使えないのが唯一残念と言えば残念……

進化論

セガ発のゲームに見る独自の進化形態について

文／成沢大輔

セガのゲーム特有のテイスト、というのがある。どこか突き抜けてしまったような明るさと、内側から見え隠れするゲームクリエイターたちの強烈な執念とプライド。これらがないまぜになったセガ発のゲームからは、人を熱狂的なシンパにしてしまう魅力と、ついつい遠ざけてしまう危うさが同居する。まさしくセガのゲームからしか感じ取ることができないこのエッセンスは、いかにして生まれてきたのだろうか。セガ発ゲームの歴史とともに読み解く。

創造物はいついかなる場合も突然生まれるものではない。積み重ねられた歴史の流れがあってこそ、誕生する環境ができあがる。しかし、誕生までのステップには定められたルートはない。ゲームも同じことがいえる。きれいな直線の樹系図に位置付けられるような「出るべくして出たもの」もあれば、突然変異的な進化で「いきなり2ステップ飛び越して出たもの」も少なからず見られるだろう。

この構図をセガのゲーム作りに当てはめてみた場合、ほぼ間違いなく後者に属する。

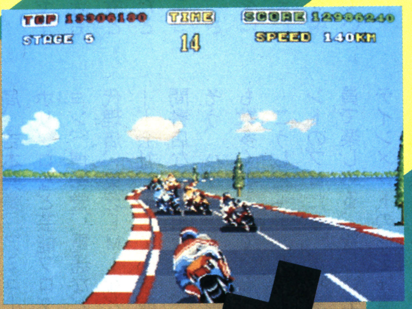
『バーチャファイター』というゲーム史に残る名作がある。横位置平面型の格闘ゲームとは明らかに異なる趣のこの作品は、そんなセガの突然変異的進化の典型例だ。

「ポリゴンの表現によるリアルな格闘ゲーム」というコンセプトそのものは、そのまま聞き流してしまえそうなほど平凡な印象を与える。しかしそのためにとった手法は、無駄な演出要素を徹底的に排除して「人間の動きとしてリアルであること」に主眼を置きかえたことだ。

発想の次元そのものの違い。「ゲームであるがゆえのルール」を上下左右から点検し、クリエイターが捕われがちな「ゲームらしさ」を逆さまの視点からスタートする。その結果、ゲームの進化段階を一ステップ飛ばして新たな形態を生み出していく。

しかし、この進化形態はどんなゲームにでも当てはまるものではない。数多くのゲームの中から、突発的に誕生するものだから、いつのように進化するかはわからない。だからこそ、セガのゲームから目を離すことができないのだ。

1985年登場／アーケード



てくれた記念碑

ハングオン

体感

実写と同じフィーリングをインターフェイスに与えるという逆説的デザインアプローチからの出発

開発の動機

「道から外れると爆発したりするのではなく、ごく自然なバイクゲームを作りたかった」

＊　＊　＊　＊

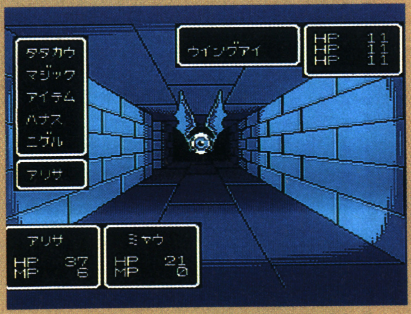
バイクのゲームがバイクらしくあることの意味とはなんだろう。それは画面に流れるグラフィックを緻密にしていくこ

ON

世界観

剣と魔法だけに頼らない世界観とダンジョン表現の豊かさによってRPGの可能性を引き出した

1987年12月発売
マスターシステム用ソフト



ファンタシースター

〝画期的〟とはこのソフトのために用意された言葉である

開発の動機

「世界観もシステムもすべてが画期的なRPGを作りたかった」

＊　＊　＊　＊

RPGにおいて、何を画期的とするか。これは簡単そうでなかなか結論を出しにくい質問である。そのシステムか、グラフィックか、世界観か。ひとつが画期的ならいいのか、すべて揃っていなくてはならないのか。どんな条件をつけたところで真に〝画期的〟なRPGは両手で足りてしまう。

『ファンタシースター』は上記の3条件をすべてクリアする希有な存在だ。3Dのダンジョン表現、敵のアニメーション、剣と魔法だけに頼らない世界観。今となっては当たり前になったが、そのすべてを築き上げたのが『ファンタシースター』なのである。

PHANTASY STAR

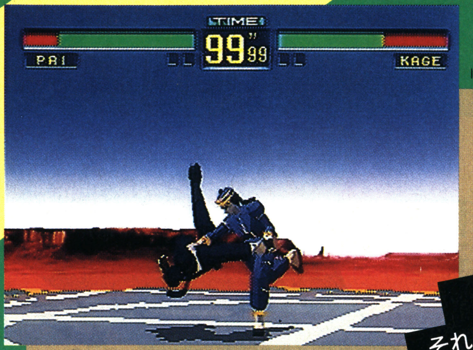
©SEGA　©SEGA

セガ ゲームの

セガの力を改めて教え

とか。それともコースデザインを峠のようにしていくことだろうか。いや、違う。バイクという2輪の実車を操作することに他ならない……。素直で当たり前のようだが、実現するためにはそれまでのテーブル筐体用ゲームとは異なる発想と進化が必要だ。それが『ハングオン』だ。

文頭の開発者のコメントには「ごく自然なバイクゲーム…」とある。それはリアリティの矛先をどこに向けるかということでもある。『ハングオン』はまずその点で大いなる進化を遂げた作品なのだ。



1993年登場／アーケード

動態再現

それは格闘ゲームではなく、"モーションキャプチャーシミュレーター"に他ならないのだ

時代区分は"バーチャ前"と"バーチャ後"になるだろう

バーチャファイター

開発の動機

「人間と人間が素手で戦うことを第一にした自然な格闘を表現したかった」

＊　＊　＊　＊

『バーチャファイター』は「生物がはじめて陸に上がった」ほどの進化を遂げたソフトなのかもしれない。その進化レベルは2ステップのジャンプ進化などという小さなものではなく、ある日突然すべての概念をまとめてひっくり返してしまうような大事件ではなかったか。

人間を人間らしく見せることとは、あらゆる意味でリアリティの再編成が行なわれることを示唆する。『バーチャファイター』をプレイして感じる痛みは、自分の中に蓄積される経験として認識される。それがリアリティの真実ではないか。

実写

テレビ番組のゲーム的手法"ザッピング"を取り入れ、実写の意味とゲームであることが両立した

実写とゲームの数少ない幸福な融合が凝縮されている

ナイトトラップ

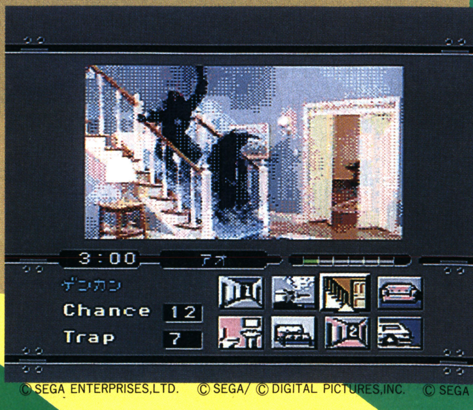
開発の動機

「デモなどに使われがちなCD-ROMの大容量だが、本当の使い方を模索してこのシステムに行き着いた」

＊　＊　＊　＊

実写とビデオゲームの相性は必ずしもよくない。実写を撮り込んだ時点で、そのグラフィックは途端に荒い画面になり、俳優の演技が平板に見えて臨場感が失われやすいのだ。この技術的なビハインドを解決したのが『ナイトトラップ』である。

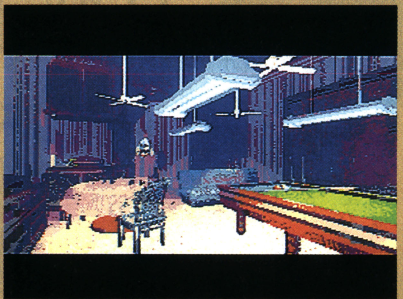
緻密に練られたタイムテーブルの上で起こる同時多発の事件。テレビドラマの手法をそのまま拡大させてゲームに持ち込んでしまった力技。荒かったはずの実写画面が、逆に臨場感を増す結果となった。それは実写とテレビゲームの新たな関係ということができよう。



1993年12月発売
メガCD用ソフト

空間構築

フィールドを狭くすることで濃度を高め、一種独特なアトモスフィアを作り出す手法を確立した


1993年12月発売／メガCD用ソフト

手触りがあるからこそ、かえって舞台の中にいる気にさせられる

夢見館の物語

開発の動機

「プレイヤー自身の意思で館を冒険する雰囲気を作り上げたかった」

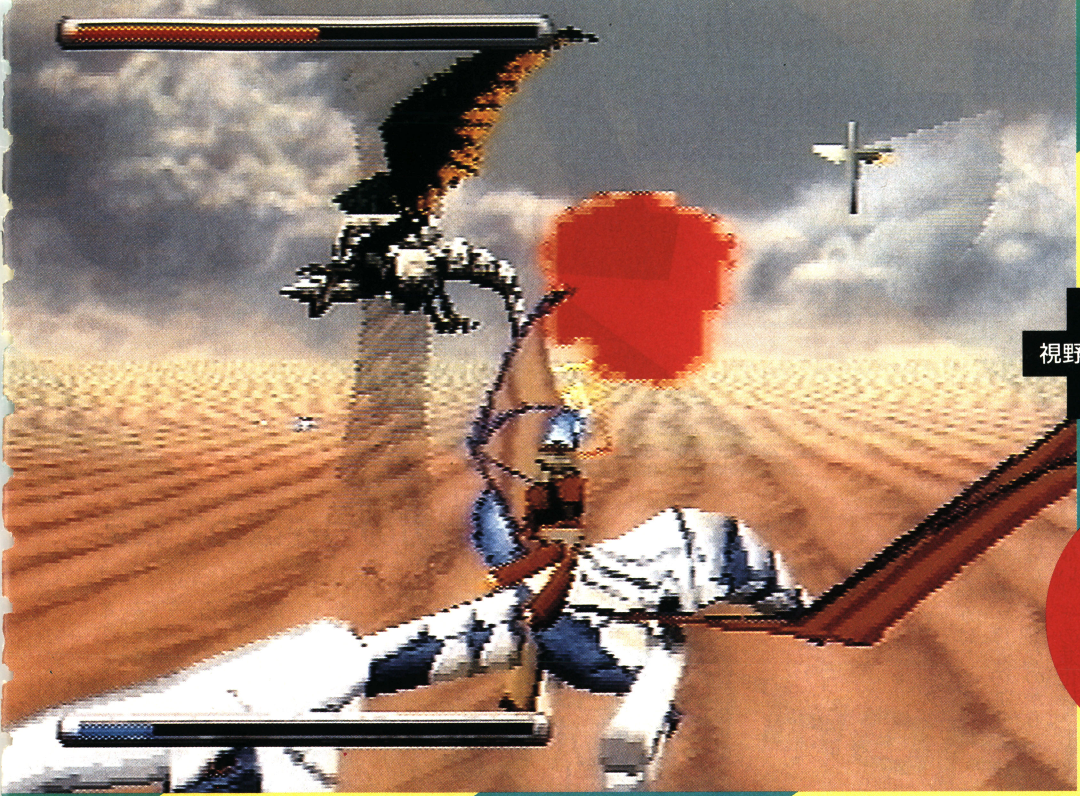
＊　＊　＊　＊

閉鎖された小規模な空間を舞台にしたゲームは意外なほど少ない。舞台が大きくなればなるほどゲームそのもののスケールも大きくなると考えられているからかもしれないが、だからこそ小さな空間で濃密な時間に触れると、きわめて新鮮な印象を醸し出す。

『夢見館の物語』には濃い空気が広がっている。空間の手触り、といってもいいかもしれない。謎解き型のいわゆるアドベンチャーゲームではあるが、緊迫感よりもプレイヤーの思考を鎮静させる雰囲気が漂う。

それはゲーム性やテーマから入ったのではなく、空間のイメージを拡大する部分から着想されたためだろう。それはいうなればトリップ感覚なのかもしれない。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.　© SEGA/ © DIGITAL PICTURES,INC.　© SEGA



↑ロングだと広く感じるが臨場感が低い。

そしてサターンを得たセガはさらなる進化の高みへ

パンツァードラグーン

視野

3Dとは何か?に対して「大いなる視野の広がり」であるとの姿勢を明快に打ち出したセガの回答

3Dだから、ポリゴンだからリアルなのではない。そこに作られた空間に広がりを感じさせるから、結果としてリアルになることを知らしめる

PANZER DRAGOON

開発の動機

「2Dから発展した演出手法としての3Dではなく、三次元の空間そのものをモニターの中に封じ込めたかった」

＊　＊　＊　＊　＊

飛行機に乗って窓から外を見る。眼下に美しい景色や街の様子を見渡すことはできても、狭い視界の中でそれは平面的な風景にしかすぎない。数多く発売されているフライトシミュレーターにしても同じことである。飛行機という乗り物を動かすのが面白いのであって、自分の周りにある視界が大きく広がるわけではない。だから空を飛んでいるという実感に欠けるだろう。

『パンツァードラグーン』をジャンル分けすれば3Dのシューティングゲームとなる。実際に敵を倒していかないとゲームが進まない。しかしそんなことは大した意味がない。

もっとも重視すべきは、アクション性が問われるゲームにおいて、はじめて360度全方位型の視野が得られたということなのだ。しかも空中で。

飛ぶ方向はあらかじめ決まっている。敵が出現するタイミングも織り込みずみ。そのような構造のシューティングゲームならこれまでにもいくつかあった。だが決定的に異なるのは、空間そのものの大きさだろう。レーダーを頼りに背後からの敵の動きを察知し、振り返った時のパノラマは、これまでゲームが持ち得なかった開放感を与えてくれる。スピードは決して速すぎず、ゆっくりに飛んで行くから、なおのこと雄大なひろがりを感じさせるのだ。

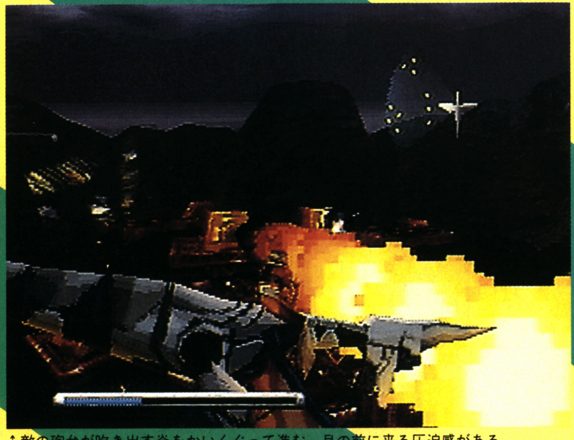
3D表現のひとつの結実した形が『バーチャファイター』であるのは事実だが、それは人間の動きを忠実に再現するための仕様であった。

対して『パンツァードラグーン』は、人間の視野そのものを拡大しようとする試みなのだろう。両者とも似ているようで、実はまったく異なるものであり、ここにもセガの突然変異の形をはっきり確認することができる。

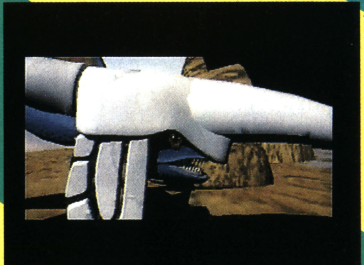
3Dだからリアルなのではない。3D世界の中で見せようとすることが、三次元でなくてはならないから必然的にリアルでなくてはならない。

出るべくして出た変異の形態なのだ。

→最初のデモ画面は約6分間の大作だ。



↑敵の砲台が吹き出す炎をかいくぐって進む。目の前に来る圧迫感がある。



←敵ドラゴンと激しいドッグファイトを展開する。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

さらなる進化の種はこの中にあるセガの大いなる実験に注目あれ

実写 ▼ ナイトトラップ ▼

RAMPO

実写とゲームの融合に関する実験として、『RAMPO』で行っているゲームの構造実験は実に興味深い。

映画を素材にしたゲームは少なくないが、そのほとんどが舞台を借りたアクションゲームで、意外とアドベンチャーゲームは多くない。映画で使ったグラフィックをそのままアドベンチャーゲームに使うことが難しいためで、どうしても最初から完全に作り直しになってしまうことが一因になっている。

そこでセガの開発者が思いついたことは、〃人物は完全に実写で、背景はCGを使って作ってしまえばよい〃だ。

なるほどこのアイデアは鋭い。実写だからといって、背景まですべて実写じゃなくてはならないという道理はまったくないわけだ。人物パートはCGパートと別々に作って最終的に合成してしまえばよいのだから。

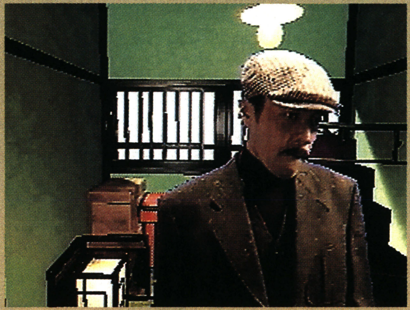
実際、実写部分はこれまでの実写ものとはひと味違った動きを見せてくれる。出演者に映画の後に演技してもらったのだろうが、きわめてスムーズでCGとのマッチングもよい。その背景CGにしても手打ちのグラフィックではなく、セットかフィルムから撮り込んだ上で処理したのだろう。

もっとも実写パートとCGパートの合成面はまだまだ甘いし、ゲームシステムにしても『夢見館の物語』の単なる延長線上のものでしかなく、さらにシェイプアップが望まれる。

そうしたデメリットを差し引いても、この実験は大いになる成功を収めそうだ。そして次のゲームへ、重要な資産の保持とジャンプ進化への手掛かりをがっちりつかむことだろう。

天井裏からのぞいた光景は密会…。

一癖も二癖もある登場キャラたち。


相棒の横溝。最初のうちは彼のアドバイスで次の手順がわかる。

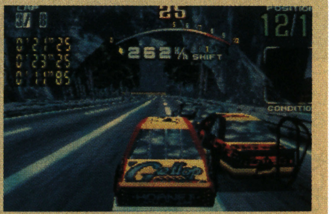
まだまだ未完成のゲームシステムだが、実写を使用するゲームの礎となるパフォーマンスを秘めることだけは間違いないだろう。

体感 ◀ ハングオン ◀ バーチャレーシング ◀

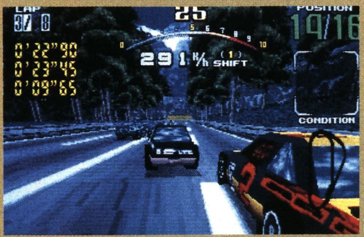
デイトナUSA

アーケードの大型筐体ゲームの移植も重要な実験のひとつである。セガサターンより性能のよいハード上のソフトを、いかにスペックを落とさずに移植できるかどうか。技術の粋を尽くさなくては到底アーケードのレベルには追い付かない。

『バーチャファイター』の移植で技術の冴えを見せたが、次の『デイトナUSA』でどの程度の次元まで到達するか。ぎりぎりまで厳しいシェイプアップが行われている。



↑ゲーム性そのものはアーケードからの忠実な移植である。残り半分はグラフィックだが、現時点では完成していないため、何とも言い様がない。まったく異なることない完璧な移植はいくらセガサターンでも厳しいが『バーチャファイター』レベルの移植にはもっていけそうな印象ではある。発売日を心して待て。



岡村氏いわく「『デイトナUSA』の移植は皆さんへの約束です」

アーケードからの移植には常に高いクオリティを要求される。そのための実験が後々の進化に対して大いに影響を与えるだろう。

INTERVIEW

2Dと3Dの幸福な融合がセガサターンの使命

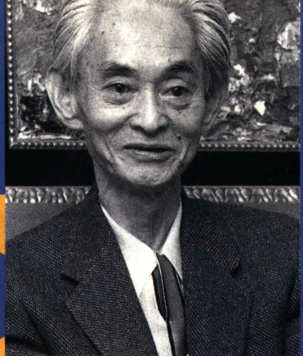
HEプロダクトマネジメント部
部長 **岡村秀樹氏**

「今は『バーチャファイター』や『パンツァードラグーン』など、3D中心のソフトばかりに目が行きますが、決してそれだけではありません。我々は〃コンバージェンスソフト〃と呼んでいますが、2D、3Dのさまざまな機能を組合わせて作られるソフトがもっと多くなっていくことでしょう。それはセガがいずれにおいても最高峰と呼べるソフトを提供してきたからであり、特に3Dに関しては他の追随を許していないと思っています。2Dゲームの制作基盤がしっかりしているからこそ3Dに挑めるのであり、両者が幸福な融合を行った時にまた新しい進化形態が誕生します。3Dをきちんと表現できる究極の2Dハード、それがセガサターンなのです」(談)

©松竹／RAMPO製作委員会 ©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©SEGA ENTERPRISES,LTD.

『雪国』角川文庫刊

〈写真2〉



川端康成（1899-1927）
写真／共同通信社

〈写真1〉

32ビット・ジオメトリック エッセイ

プレイステーション・ビート

文／元宮秀介

夢中になるもの。熱中できるもの。人間の本能がダイレクトに刺激されて、ハラハラドキドキするもの。それがテレビゲームのはずだった。ところが最近のゲームにはもっと〝別の何か〟を期待していいようだ。「おもむきがある」とか、「メランコリーを感じる」とか。そんなテレビゲームとは無縁だったはずの感情が、画面を見つめているうちにこみ上げてくることがある。プレイステーションという技術は、このマシンのユーザーたちに「やたら人間臭い感情」という思わぬ副産物を与えたのだろうか。これから僕はそんなことを語ってみたい。

●トンネルを抜けるとそこは…

トンネルはふたつの世界のつなぎ目だ。この暗い通路の向こう側には、今まで知らなかった別の世界が待っている。倦怠に満ちた日常を吹き飛ばすような世界が待っていることが、たまにある。

川端康成〈写真1〉は小説『雪国』〈写真2〉の中で「国境の長いトンネルを抜けるとそこは雪国だった」と書いた。この小説の書き出しが有名なのは、誰もがトンネルにそんな感情を抱くことがあったのだろう。トンネルは飽き飽きした日常から離れたがっている全ての人間の心の扉だ。

さてプレイステーションのゲームの話に戻ろう。僕は『リッジレーサー』のトンネル〈写真3〉が好きだ。実のことを言うと、苦笑交じりに好きにならざるをえなかった。

なぜかって？

このトンネルは、プレイステーションという、やたらツンとすました（？）ゲームマシンの「好きになってよ」という愛らしいメッセージだったからだ。

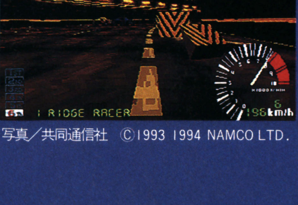
それはまるで、『リッジレーサー』のトンネルを通じてプレイステーションを好きになって——とさも言いたげではないか。

例えば入り口のオーロラビジョン。あの凝りようったらない。ただの看板でもいいようなものに、わざわざ『ギャラクシアン』〈写真4〉が動いているではないか。中に入るとエンジン音は途端にこもった音が届いてくる。しばらく進むと今度はパイロン〈写真5〉だ。タイヤが少しでも接触しようものならこのパイロンたちはさも嬉しそうに（？）左右に飛んでいく。反対側のレーンを見れば、なんと対向車が疾走している〈写真6〉。そしてトンネルを抜ければホバリングするヘリコプター……〈写真7〉。

僕は『リッジレーサー』は、このトンネルの為に作られたゲームではないかと疑って（？）いる。そしてこのトンネルは——プレイステーションというマシンはマンネリを吹き飛ばし別世界を連れてくるマシン——という、サブリミナル効果を狙ったようにしか思えない

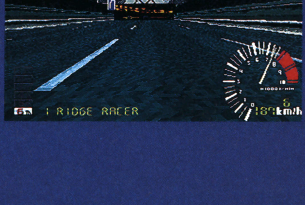
このトンネルがどんなに下手なプレーヤーでも到達できるスタート直後に置かれてい

〈写真5〉



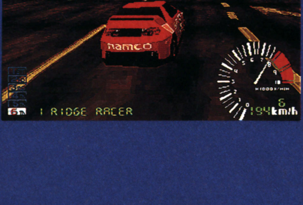
44
12/12
LAP TIME
0'04"966
RECORD
0'56"765
TOTAL
2'50"765
1 RIDGE RACER
198 km/h

〈写真4〉



48
12/12
LAP TIME
0'01"433
RECORD
0'56"765
TOTAL
2'50"765
1 RIDGE RACER
189 km/h

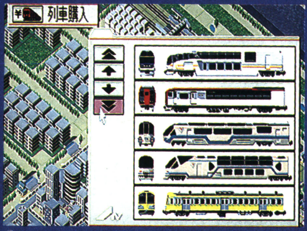
〈写真3〉



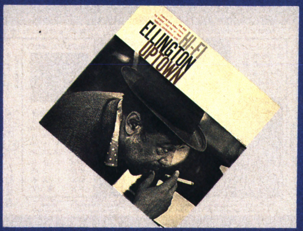
43
12/12
LAP TIME
0'03"400
RECORD
0'56"765
TOTAL
2'50"765
namco
1 RIDGE RACER
194 km/h

写真／共同通信社 Ⓒ1993 1994 NAMCO LTD.

ドーナツ化現象 〈写真11〉



ⒸARTDINK 〈写真10〉



『ハイ・ファイ・アップタウン』
デュークエリントン 〈写真9〉

38
12/12
LAP TIME 0'11"400
RECORD 0'56"765
TOTAL 2'50"765
RIDGE RACER
〈写真7〉

13
12/12
LAP TIME 0'35"366
RECORD 0'56"765
TOTAL 2'50"765
〈写真6〉

ることを考えると、いよいよこのゲームを作った人たちは確信犯であるように思えてくる。『リッジレーサー』のトンネルは、問わず語りに僕に語りかけてくる。プレイステーションを好きになってよ。このセリフを何度も聞くうちに、僕は『リッジレーサー』のトンネルを好きになってしまったのだった。だから今でもタイムアタックやドリフト走行に神経をすり減らした時、トンネル中程の左車線で路上駐車をして対向車線のレースを観戦している。首都高速〈写真8〉では絶対にやっていけないことが『リッジレーサー』ではできる。これも僕の密かなテレビゲームの楽しみ方だ。

本当は「『リッジレーサー』の最初のトンネルを抜けると、そこはプレイステーションの国だった」とでも言ってみたい。けど僕は川端康成でないから、たまに路上駐車をして遊んでいる。

Ⓒポンカラー 〈写真8〉

●感動を喚起する装置

1950年代に流行したジャズナンバーに『TAKE THE A TRAIN』〈写真9〉がある。日本では『A列車で行こう』の邦題でおなじみの名曲だ。〝A〟そして〝行こう〟なんて言われてみると、なんかハッピーな気分になる。しかし、この曲はぜんぜん違うことを歌っている。当時のアメリカは、人種差別の慣習がまだ残っていた。それでも黒人たちは「一番粗末なA車両にしか乗れないが、まあ楽しくやっていこうぜ」と明るい心を織り込んで『TAKE THE A TRAIN』を歌ったものだ。苦しくとも前向きさを忘れない。そんな人間の心の機微を綴った曲名をタイトルに引用したゲームがある。そう、アートディンク社の『A列車で行こう』だ。

プレイステーションの『A.Ⅳ.EVOLUTION』〈写真10〉をプレーしていると、キュンと、胸が締めつけられる時がある。それは50年代の黒人たちの労苦をしのんでのことではない。中流家庭で育った、ごく普通の日本人の青年として喉の下のあたりに熱いものを感じたりするのだ。

僕は都心に生まれた。少年時代は下町で過ごした。両親が家を建てたのをきっかけに郊外都市に移り住んだ。まるで、ドーナツ化現象〈写真11〉を地でいくような生活だった。

自分が作り上げた街の中を、列車の窓から眺める。車窓モード〈写真12〉は新しい遊びだ。

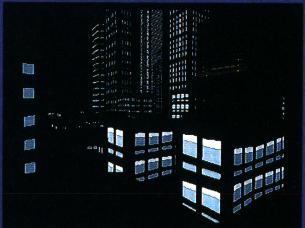
不思議なものだ、と感嘆してしまう。画面写真を見ているだけだと、所詮無機質な絵柄の街並みに過ぎない。しかし、そんな印象も列車が走り出せば、一転する。チンチン電車〈写真13〉を彷彿させる懐かしい車輪の音をバックに、無言の街が饒舌な生きた街へと変わるのだ。ハイテクビル立ち並ぶ都会から、目にやさしい色の段々畑〈写真14〉が広がる田舎の風景が現れれば、自然と見る方も気持ちをやわらげ、逆に今度は田舎から都会に移動すると、やけに摩天楼〈写真15〉がキラキラと輝いて見える。

同社の永浜達郎社長〈写真16〉に会ったら、その謎は一瞬で解けた。白髪交じりの頭髪の下の童顔。大人の知恵と少年の心意気が同居しているような不思議な表情だった。「ユーザーが自ら蒔いた種から、幾つものドラマが発生する〝場所〟を提供したかった」。僕の頭の中で初代『A列車で行こう』と『A.Ⅳ.』が一本の線で結ばれた〈写真17〜19〉。永浜社長は、このことだけにこだわって10年も前から『A列車』シリーズを作り続けてきた。そして、作品を重ねる毎に、ユーザーの心を揺らす〝幅〟が増えてきている。

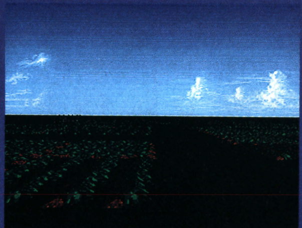
ビルが減り、工場が影をひそめ、緑の中からこぼれる新興住宅地の明かり〈写真20〉。そんな景色が『A.Ⅳ.』では頻繁に現れる。僕はこれに弱い。眺めているともの悲しく

アートディンク社
永浜達郎 代表取締役社長 〈写真16〉

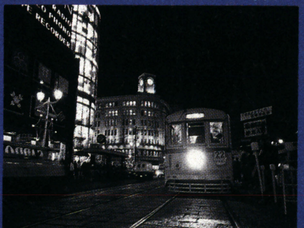
〈写真15〉



〈写真14〉



〈写真13〉

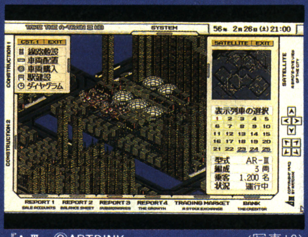


〈写真12〉

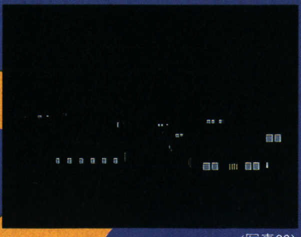
『A列車で行こう』（復刻版）〈写真17〉

サテライトモード
表示方法
自動パン
で項目を選択
で取消し。
で列車を指定。

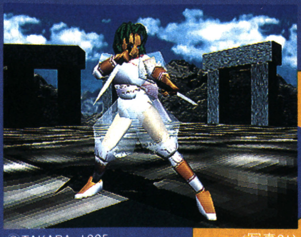
『A列車で行こうⅡ.』〈写真18〉


SYSTEM
56年 2月26日(土)21:00
CST.1 EXIT
線路敷設
車両配置
車両購入
駅建設
ダイヤグラム
SATELLITE EXIT
表示列車の選択
型式 AR-Ⅲ
編成 3両
乗客 1,200名
状況 運行中
CONSTRUCTION 1
CONSTRUCTION 2
SATELLITE
REPORT 1
REPORT 2
REPORT 3
REPORT 4
TRADING MARKET
BANK

『A.Ⅲ.』ⒸARTDINK〈写真19〉



〈写真20〉



ⒸTAKARA 1995〈写真21〉

なってくる。ドーナツ化圏で暮らす僕が、普段何気なく見てる光景に似ている。この光景にわけもなく感動してしまうのは、きっと「家に帰る光景」だからだ。

「山の上から大都市を見おろす。汽笛や電車の音が聞こえ、人々の営みが見渡せます。こういう光景をそのまま感じられるようなゲームを作りたかったんです。ある時の、ある場所を、瞬間で切り取ったイメージを伝えたい。そのイメージでユーザーの心を揺れ動かしたい。これが車窓モード、いや『A・Ⅳ・』の狙いです」。と永浜社長は言った。50年代のアメリカに生まれた楽曲にはなくて、90年代の『TAKE THE A TRAIN』にはあるもの。それが車窓モードだ。車窓モードは現代を生きる日本人の情緒に語りかけている。『A・Ⅳ・』だけが持つ言葉で。

●限りなく透明に近いホワイト

『闘神伝』〈写真21〉のヒロイン・エリスは嫌いだ。エリスは幼い。顔だけでなく、線の細い体つきや声だって可愛らしい。紛れもなく少女だ。動作もフェミニンだ。しゃがませると、こちらを上目使いに見上げる〈写真22〉。対戦するむくつけき男たちの中では、それが一層に際だつ。狙いすぎだ。送り手のあざとさが鼻につきすぎて、嫌になる。と同時に「やられたな」と白旗を上げずにもいられない。

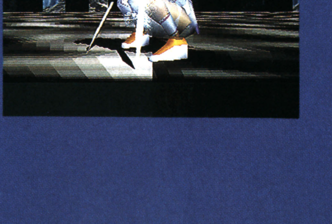
一世を風靡した格闘ゲーム『ストリートファイターⅡ』の春麗（ちゅんりー）〈写真23〉のコスチュームを考案した人は、正しい。あれはひとつの発明だ。見えそうで見えないものはとても扇情的だ。凡百のデザイナーだったらさらなる人気を見込むスケベ心でもって、肌をもっと露出させただろう。彼女の太股を包んだ黒いストッキングあるいはタイツをひっぺがしていただろう。この程度なら、作業的にも決して大変なことではないはずだ。「ゲームの世界観におけるキャラクターの設定が……」という人も必ずいるだろうが、そういう意見はこの場合無視させてもらう。

かくして春麗のはちきれんばかりの太股は黒いストッキングだかタイツに包まれて、ゲームファンから絶大なる人気を獲得することに成功した。エリスの衣装はその上をいっている。白の短い上下に、シースルーをまとっている。見事なまでに〝見えそうで見えない〟衣装だ。二の腕や華奢な足がつねに〝うっすら〟と見えている〈写真24〉。告白すれば僕だって1度や2度ドキッとさせられたことがないわけではない。だからくやしい。テクスチャーマップドポリゴンのキャラクターが半透明〈写真25〉の衣装で、格闘を繰り広げる映像は、どこかの企業広告じゃないが「プレイステーションの技術がお役にたって」いる。もちろん、マシンの能力を引き出し、具体的な形にしたプログラマーの功績は讃えられてしかるべきだけど。

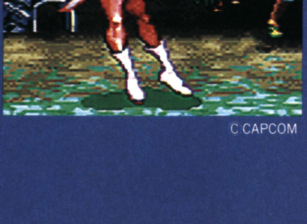
そんなわけで『闘神伝』で遊ぶとき、僕はエリスを選ばない。対戦相手として登場すれば可能な限り早く倒して、消えてもらっている。いや、僕は画面の中のいたいけな少女の姿に、決して照れているわけじゃないはずだけど。

●我こそは次世代

イラストレーター松下進氏〈写真26〉の原宿にある仕事場〈写真27〉を訪ねた。趣味のよい調度品。松下キャラのグッズが大量に並べられた棚。まるでディズニーランドの園内から抜け出してきたような雰囲気、という形容がぴったりだった。松下氏のエアブラシアートは立体感が特徴だ。一点のイラストを書くために、必ず立体モデル〈写真28〉をおこすというのだから、この人の立体へのこだわりは半端ではない。

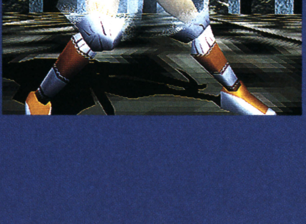


〈写真22〉



『スーパーストリートファイターⅡ』〈写真23〉

ⒸCAPCOM



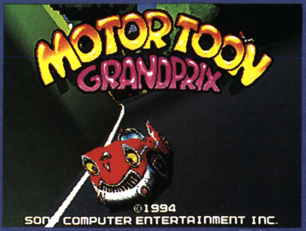
〈写真24〉

MARIO
36
TIME
265
135810

スーパーファミコンでも半透明は使えた『スーパーマリオブラザーズ』〈写真25〉

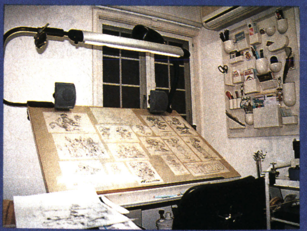
ⒸNintendo

イラストレーター松下進氏〈写真26〉


MOTOR TOON
GRANDPRIX
©1994
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

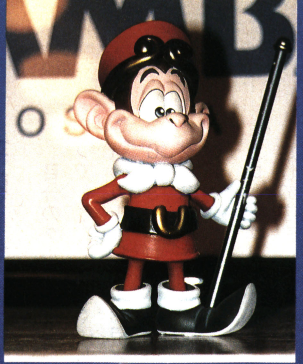
〈写真29〉

SCE制作部　制作一課 山内一典氏〈写真30〉



松下氏の仕事場

〈写真27〉



© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY 〈写真28〉

〈写真31〉

僕は疑問に思っていた。氏のゲーム好きは割と知られている事実だが、これまでに手がけてきたロールプレイングゲームのキャラクターデザインの仕事にはフラストレーションを感じていなかったのだろうか？

松下氏は、モデリングを含めた一枚のイラストの製作の行程に、1カ月半も費やすという。しかし、ゲーム画面上でのキャラクターはおせじにも「氏の持ち味を生かしていた」とは言いがたい出来映えだった。ハードの能力にあわせて平べったく〃翻訳〃されてしまっている。注いだ労力があまりにも報われていない。そんな松下氏が「自分の世界がそのままゲーム化された。こんなに嬉しいことはない」と絶賛しているソフトがある。それが『モータートゥーン・グランプリ』〈写真29〉だ。プロデュース役を務めた山内一典氏〈写真30〉の趣味は自動車だ。おまけに中学生の頃から一貫して、3Dゲームにこだわってきた。そんな嗜好を持つ山内氏にとって、『モータートゥーン・グランプリ』は、とても自然な欲求から製作された。

初めて会った時、僕は彼にこんな話をした。「スタッフが非常に楽しみながら作ったゲームだなあ」と。優れたテレビゲームには、開発者のこだわりがある。でも、こだわりが過ぎると、遊びながら息苦しさを覚えてしまう。けれども「『モータートゥーン』にはバランスの良さを感じました。求道的になりすぎず、肩の力を抜くところでは抜いている」。「いやあ、まったくその通り」。山内氏は目を細めた。そして、さらりととんでもないことを口にした。

「僕もスタッフもゲーム作りが〃初めて〃の人間ばかりなもんで、意欲に満ちていた。そんな製作現場の勢いが画面に表れたんでしょうね」。

車やキャラクターが〈写真31〉、道路や山岳、建物などの背景〈写真32〉が、凹凸の激しいコース〈写真33〉が、この世界に存在するもの全てが、完全な曲面の組み合わせで立体に構成されている。この世界との最良のつき合いかたは、ひとつ。ただ走る。なにも考えずに走る。それだけで充分に楽しいゲームだ。

最初のコースTOON ISLAND〈写真34〉を走ってみる。ゴールライン直前の、本コースから分かれた、山へと向かう細い道〈写真35〉が目に入る。気になって気になって、次の周回で登ってみる。でもたいした事はなくて、その道は途切れてしまっている〈写真36〉。それだけの事だが、この仕掛けには作者のメッセージが込められている。レースの結果なんかどうでもいい。コースだって外れてしまえ。せっかく立体の世界を作ったんだから、とにかく走り回ってよ。

〃寄り道〃をうながす〃レースゲーム〃なんて他にはない。どこか矛盾しているが、良い意味での稚気があって、僕は好きだ。

取材の席で、両名にプレイステーションの印象を訊ねた。松下氏は「刺激をうける。実は2〜3のアイデアを持っている」と言い、僕がいなければ、その場で山内氏と打ち合わせを始めかねないほどの意欲を見せた。山内氏も強い調子で「プレイステーションからゲームの新しい世界が始まっていくんです」と語った。二人の〃想い〃がハモっていた。

僕は作り手じゃないから、「新しい世界が始まる」なんて思い入れは持てない。しかし、プレーヤーとしてこれだけは言える。プレイステーションのソフトには、他のゲーム機にはない〃鼓動〃のようなものを感じた。今回の4つのゲームは〃鼓動〃を鳴らし続けていた。時には強く、時には控えめに。

そんな鼓動を、僕はプレイステーション・ビートと名付けたい――。

Play Station Beat

〈First Beat : Theme〉

ゲームと
人間臭い感情

〈Pick up : Title〉

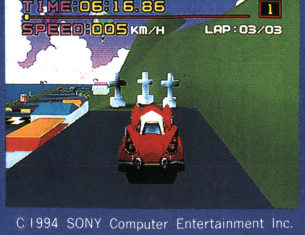
リッジレーサー
（ナムコ）
A.Ⅳ.EVOLUTION
（アートディンク）
闘神伝
（タカラ）
モータートゥーン・グランプリ
（SCE）

〈Special Thanks〉

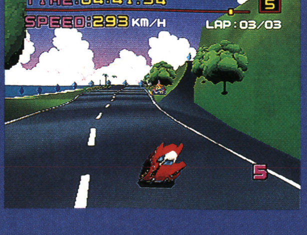
柘植　卓
（ナムコ）
永浜達郎
（アートディンク）
島崎國彦
（アートディンク）
森岡俊広
（タカラ）
生地宏則
（タカラ）
山内一典
（SCE）
清本　浩
（SCE）
松下　進

〈敬称略〉

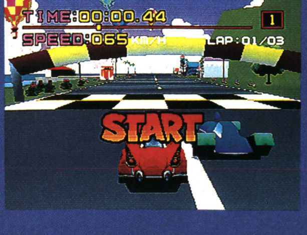
〈写真36〉


TIME:06:16.86
SPEED:005 KM/H
LAP:03/03
1

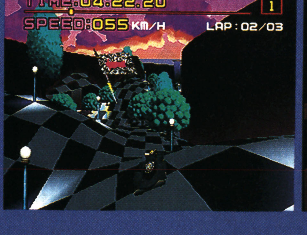
〈写真35〉


TIME:04:41.34
SPEED:293 KM/H
LAP:03/03
5

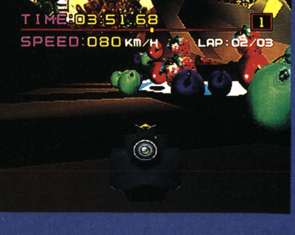
〈写真34〉


TIME:00:00.44
SPEED:065
LAP:01/03
1
START

〈写真33〉


TIME:04:22.20
SPEED:055 KM/H
LAP:02/03
1

〈写真32〉


TIME:03:51.68
SPEED:080 KM/H
LAP:02/03
1

C 1994 SONY Computer Entertainment Inc.

カーコンピューターだから
ゲームが楽しい

デートアイテムに欠かせないクルマ
それだけにクルマの中をいかに
エンターテイメントスペースとして
充実させるかを考える必要がある
まるで自分の部屋で一緒に
いるような雰囲気を演出できたら…
そこでインタラクティブメディア＝
カーコンピューターに注目したい
いまカーナビとして大人気の
パイオニア／カロッツェリアなら
カーコンピューターとして
十分に使いこなせるのだ！

ナビゲーションだけじゃもの足りない

ソフトで進化するからコンピューターなのだ

自分のクルマの現在位置が、いつでもどこでもすぐにわかると人気のカーナビゲーションシステム。GPS（グローバルポジショニングシステム）衛星を使った現在のようなカーナビは、パイオニア／カロッツェリアが90年に市販を開始して広まったものだが、その機能は5年経ったいま大幅に進歩している。最新モデルは、単に現在位置を表示するだけでなく、目的地さえ入力すれば推奨ドライブコースを自動的に設定してくれるのだ。

しかも曲がるべき交差点などではその方向を音声や画面で教えてくれるなど、まさにナビゲーターとして進化してきている。

しかし多くのメーカーがハード機器の改良で機能を追加しているのに対し、パイオニアはCD-ROMソフトの進化によって機能アップを実現している。つまりパソコンで、OSであるMS-DOSがバージョンアップして多機能化していったのと同じなのだ。これこそパイオニアがカーナビをカーコンピューターとして考えてきた証拠であるといえるだろう。

具体的には右にまとめた通りだが、ほぼ一年ごとにバージョンアップしてきたことがわかる。つまり今年もニューバージョンが登場する可能性が高いのだが、だからといってハード機器をいますぐ購入するのをためらう理由にはならない。CD-ROMだけ買い足せば最新機能が手に入るからだ。

CD-ROMの進化

1992
ロードナビゲーター

NAVI MAP DISC
Road Navigator
PIONEER
Satellite Cruising System CD-ROM
carrozzeria by PIONEER

- ●目的地と経由地設定（手動）
- ●地図回転機能（手動）
- ●サービス情報表示（手動）

1993
ロードナビゲーターII

NAVI MAP DISC
Road Navigator II
PIONEER
Satellite Cruising System CD-ROM
carrozzeria by PIONEER

- ●曲がり角での音声案内
- ●自動地図回転機能
- ●操作を教えるヘルプ機能

1994
ロードナビゲーターIII

NAVI MAP DISC
Road Navigator III
PIONEER
Satellite Cruising System CD-ROM
carrozzeria by PIONEER

- ●自動経由地設定
- ●住所で地図を探せる住所名検索
- ●自動でのサービス情報音声案内
- ●走行中の地名を表示

いま注目のオリジナルソフト！

大江戸げ～む横丁

江戸の町を舞台に〝遊び人〟が大活躍 4人まで楽しめる本格派のゲーム

プレーヤーが遊び人になって江戸の町を舞台にしたゲームで得点を競い合う。一度に4人まで参加が可能だから友達同士のドライブ中でも十分楽しめる。「天運くじ」「紙相撲」「扇舞い」「花札」「ねずみ小僧叩き」「半か丁か」「的当て」の7種類のゲームがあり、それぞれの得点で〝天下一の遊び人〟になれるかどうかが決まる。（制作協力・株式会社電脳商会）

iPC
ENTERTAINMENT DISC
大江戸げ～む横丁

CNCR-341
9800円（税別）
ⒸIPC1994

ラスベガスキング

バニーガールと一緒にカジノを満喫 クルマの中はまさにラスベガスだ！

ドライブに出かける前の運試しに最適なゲームだ。いわゆるカジノゲームの「スロットマシン」「ブラックジャック」をはじめ、「競馬あみだ」「福引き」など簡単な操作で楽しめるゲームが入っている。とはいえポイントがどんどん加算されていくので結構熱くなる。ちょっとした待ち合わせの時間などに気軽にトライできるのも魅力だ。（制作協力・株式会社電脳商会）

PIONEER
LAS VEGAS
ENTERTAINMENT DISC
KING
JACK POTS PALACE
carrozzeria by PIONEER

CNCR-274
9800円（税別）
ⒸPIONEER1993

ミスタージービーエス
優勝
4枠
NEXT

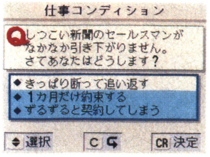
心理ナビゲーター

あなたの本性は？彼女の本心は？ 恋愛から仕事まで心理チェックできる

いくつかの質問に答えていくだけで、恋愛、仕事での心理状態や深層心理がわかってしまうという本格派心理ゲームだ。テレビ番組などでおなじみの白百合女子大学助教授、富田隆先生の監修だから信頼性もばっちり。意外な彼女の気持ちを知って、思わぬデートになるかも。会話に詰まったときなどに効果的に使おう。（制作協力・インタラクトテクノロジー株式会社）

PIONEER
ENTERTAINMENT DISC
心理ナビゲーター
carrozzeria by PIONEER

CNCR-261
9800円（税別）
ⒸPIONEER1993



仕事コンディション

Qしつこい新聞のセールスマンがなかなか引き下がりません。さてあなたはどうします？

◆きっぱり断って追い返す
◆1カ月だけ約束する
◆ずるずると契約してしまう

●構成・文／酒井英夫（COW）　イラスト／そかべまい

パイオニア／カロッツェリア カーコンピューターラインナップ

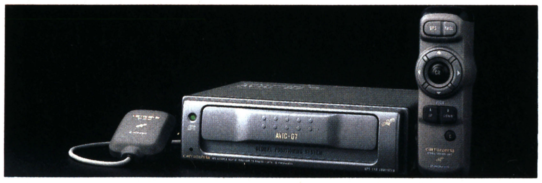
CD-ROMドライバーが６連奏タイプと一枚装着タイプ、そしてモニターまでセットになったフルキットの３機種を紹介しよう！

GPSマルチカーコンピューター

AVIC-G9

16万8000円（税別）

何といってもCD-ROMドライバーが６連奏タイプなのが最大の特徴だ。つまり、あらかじめ６枚までなら複数のソフトがセットしておけるので、地図、ゲーム、カラオケなどと用途別に用意しておけるので便利だ。別売のFMトランスミッターかコネクターが必要だが、音楽CDも楽しめる。わかりやすいキー配列のコントローラー、優れたモニター選択性など使い勝手にも気が配られている。



GPSカーコンピューター

AVIC-G7

12万6000円（税別）

これは１枚装着タイプのCD-ROMドライバーだが、本体サイズが1DINサイズとセンターコンソールの純正のオーディオスペースに装着可能なのが特徴だ。基本性能はAVIC-G9と同様だが、こちらはワイヤレスリモコンが標準になる。GPSアンテナも薄い小型タイプだからすべてクルマの室内に装着しても場所を取らず安心だし、CD-ROMソフトの交換も楽々だ。

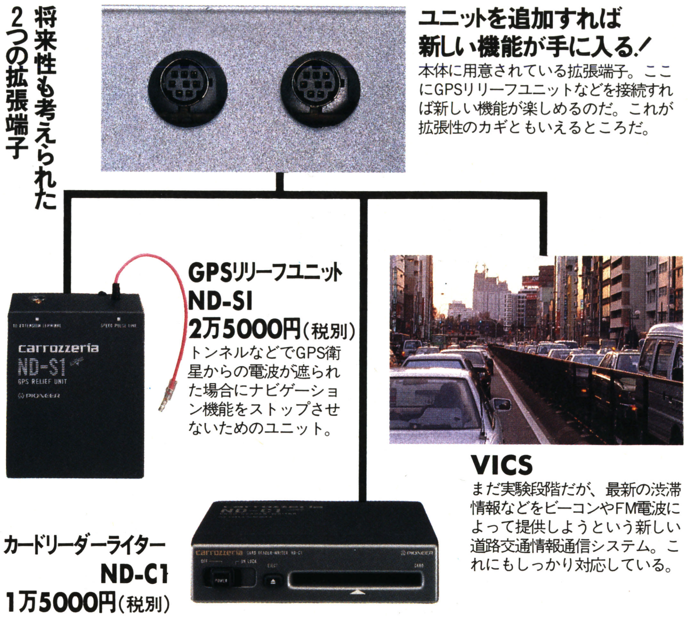
GPSカーコンピューターセット

AVIC-X77

24万8000円（税別）

これまでの２モデルはモニターが別売タイプ。このAVIC-X77はモニターまでセットになっているので、とにかくこれだけ購入すればすぐにカーナビとして使えるのだ。CD-ROMドライバーは一枚装着タイプでセンターコンソールにぴったり収まる。別売のTVチューナーパックがあればテレビも音楽CDも楽しめる。

将来性も考えられた2つの拡張端子



ユニットを追加すれば新しい機能が手に入る！

本体に用意されている拡張端子。ここにGPSリリーフユニットなどを接続すれば新しい機能が楽しめるのだ。これが拡張性のカギともいえるところだ。

GPSリリーフユニット ND-S1

2万5000円（税別）

トンネルなどでGPS衛星からの電波が遮られた場合にナビゲーション機能をストップさせないためのユニット。

VICS

まだ実験段階だが、最新の渋滞情報などをビーコンやFM電波によって提供しようという新しい道路交通情報通信システム。これにもしっかり対応している。

カードリーダーライター ND-C1

1万5000円（税別）

発見した抜け道や絶好のロケーションにあるレストランなど自分だけのドライブ情報をICカードに記憶させるための装置だ。もちろん読み込みも可能で、友達との情報交換も実現できる。

もう一つパイオニアのカーナビをカーコンピューターと呼ぶにふさわしい理由は高い拡張性が確保されていること。例えばトンネルや高速道路の高架下でGPS衛星からの電波が遮られたときでもナビゲーションを続けるためのGPSリリーフユニットや、抜け道やレストラン情報などをICカードにメモリーして友達同士で交換するためのカードリーダーライターなどが接続可能。そして最新の渋滞情報などがいつでも手に入るVICS（道路交通情報通信システム）等が実用化されても対応できるように拡張端子が用意されているのだ。

コンピューターだからこそソフトの充実が決め手

パイオニアがカーナビをカーコンピューターとして進化させてきたのはわかってもらえただろう。

となると次はソフトの充実が問題だ。コンピューターを生かすも殺すのもソフト次第だからだ。

もちろんこの点も抜かりはない。下に紹介した6つのCD-ROMソフトは代表的なものだが、地図ソフトだけでなく、観光地やゴルフ場、スキー場などのガイドソフト、デートスポットなどのインフォメーションソフト、ゲーム、カラオケなどのエンターテイメントソフトがばっちり揃っている。とくにゲームにはふたりで遊べるソフトもあるし、カラオケも走行中でも楽しめるように歌の前に歌詞を教えてくれるリードボイス機能があり、十分に〝クルマの中〟を意識した内容なのだ。だから通常は地図ソフトを使っていて、ロングドライブの時はガイドソフト、ドライブの時は、インフォメーションやエンターテイメントソフトといった使い分けができる。つまり走行中は情報収集&発信メディアとして、停車中はエンターテイメントメディアとして、インタラクティブに遊べるのだ。

しかもパイオニア／カロッツェリアにはカーAVのラインナップも豊富。TVモニターはもちろん、ワンボディタイプのチューナーデッキアンプからCDプレーヤー、CDチェンジャーと予算に応じて選べるのだ。うまく組み合わせれば、モニターで地図画面を表示させてCDで音楽も楽しむことができる。

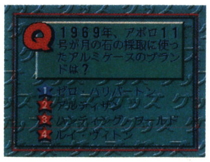
こうなればクルマの中はまさにエンターテイメントスペースといえるに違いない。助手席の彼女を音と映像で楽しませるだけでなく、彼女自身もこのシステムに参加して遊ぶことができるのだから。

クイズナビゲーター

CD-ROMゲームの定番！記憶力や物知り度が勝負のカギだ

記憶力と知識力が試されるメモリアルチェックと物知り度がポイントになる雑学バージョンの2種類ある。とくに雑学バージョンは「ライフ」「レジャー」「ホビー」「グッズ」の4つのカテゴリーに分かれ常識問題からカルトな問題までそれぞれ1000問以上も収録されている。誰でも楽しめるから〝初〟デートの時でもOK?だ。（クイズ作成・パズラー編集部）

CNCR-210／CNCR-260各
9800円 ©PIONEER1992
©SEGA1991 ©PIONEER1993



Q 1969年、アポロ11号が月の石の採取に使ったアルミケースのブランドは？

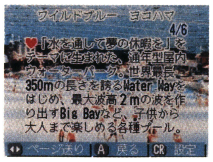
1 ゼロ・ハリバートン
2 アルティザン
3 ハンティング・ワールド
4 ルイ・ヴィトン

彼女が選ぶソノ気になる店

女性に人気の最新スポット情報満載 これでデートもワンランクアップ

関東周辺の有名ラーメン店、カラオケ店、パチンコ店、ディスカウントショップ、ブティックホテル、その他グルメ、プレイスポット、さらに彼女の一言などの情報が収録されている。もちろんあらかじめその場所も確認できるし、ロードナビゲーターIIIなどの地図に上書き可能だ。収録情報は94年9月現在のもの。（制作協力・株式会社ファブコミュニケーションズ）

CNCR-332
1万2800円（税別）
©IPC1994



ワイルドブルー ヨコハマ
4/6
♥「水を通して夢の休暇を」をテーマに生まれた、通年型屋内ウォーターパーク。世界最長350mの長さを誇るWater Wayをはじめ、最大波高2mの波を作り出すBig Bayなど、子供から大人まで楽しめる各種プール。

カラオケナビゲーター

何と639曲も収録。全部揃えればクルマの中はカラオケボックスだ

ジャンル別／アーティスト別／シチュエーション別に編集されたカラオケCD-ROMだ。すでに639曲も収録されている。写真は最新ヒットを集めたポップスVOL35で、MR・チルドレンのイノセントワールドなど全10曲入っている。歌詞はモニター画面に出るが、いちいち確認しなくてもいいように声で教えてくれるリードボイス機能付きで運転中でも楽しめる。

CNCR-351
5800円（税別）
©IPC

忘れられない
Heart & Soul

●問い合わせ先／パイオニア（株）お客様相談センター03—3491—8181●自動経由地設定にて設定される経由地／音声ガイドは参考ルートとしてご利用下さい。また道路交通規制情報は、考慮されない場合がありますので、運転の際は実際の道路標識に従って下さい。●安全のため、走行中ドライバーは操作しないで下さい。●標準価格に取り付け費は含まれておりません。
●カタログのご請求は、希望商品名・住所・氏名・年齢・職業・お乗りの車種名（年式）を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号パイオニアカタログセンター：寿現夢CG-3係へ

面白い。

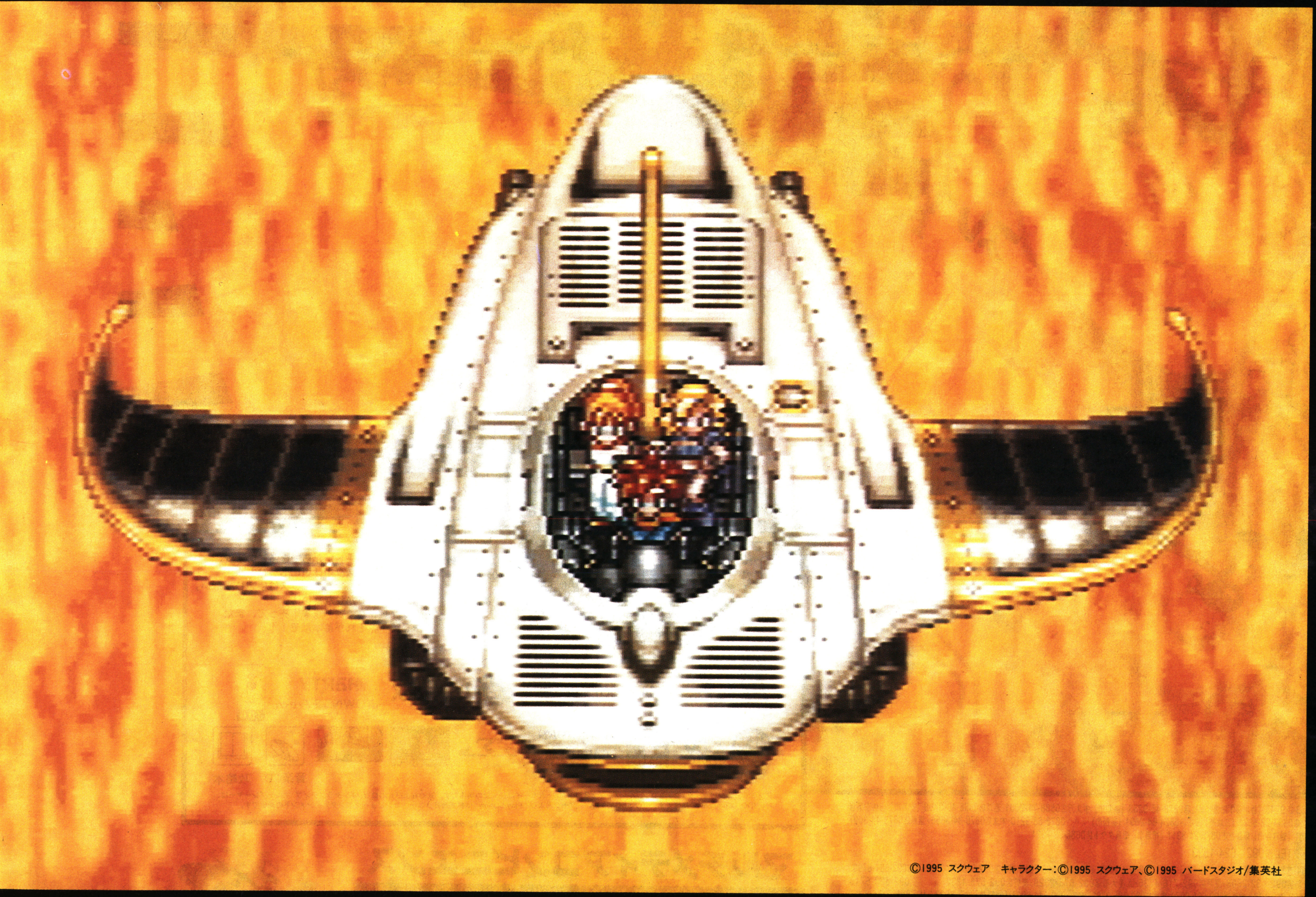
ただいまスタッフ募集中

勤務地	東京：恵比寿　大阪：本町
職種	①グラフィックデザイナー②プログラマー③企画④サウンド・プログラマー（大阪のみ）⑤広報・宣伝（東京のみ）
内容	①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン②ゲームソフトのプログラミング③ゲームストーリー・シナリオなどの企画立案④サウンド・ドライバーのプログラミング⑤スクウェアソフトに関する、一連の宣伝企画業務
標準勤務時間	10：00～18：00　ただし開発部は裁量労働制実施。たとえ一日に分単位の在社時間でも、8時間勤務したとみなす制度です。時間の使い方は自由ですが、当然自分の仕事をこなしておくことが条件になります。広報・宣伝はフレックスタイム制。
給与	年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。　グラフィックデザイナー給与例：25歳/月給31万（諸手当込）
資格	①③は高卒以上30歳位まで。②④は高卒以上30歳位までで、アセンブラ（除くCASL）およびC言語がわかる方。⑤は高卒以上22歳～30歳位。
仕事環境	開発部は集中力を高める個人ブース、各自の専用開発機材等、設備面も充実。
規定待遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度（家賃の最大80%まで会社が負担）、自宅手当、持株会、海外社員旅行、海外旅行休暇制度。
休日	完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。
●夏季休暇	夏季休暇は1ヶ月間。（'94年度実績）
●海外旅行休暇	勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。
応募	履歴書に、希望する職種と広告を見た雑誌名を明記の上、必要資料と合わせて希望する勤務地までお送りください。
●必要資料	履歴書以外に下記の希望職種別必要資料をお送りいただきます。なお、お送りいただいた必要資料により書類選考をさせていただき、選考に残られた方には、追って面接のご連絡を差し上げます。 ①グラフィックデザイナーをご希望の方：B4までのカラー作品3点およびスケッチやクロッキーなど各数点。②プログラマーをご希望の方：使用できるプログラム言語とマシンの一覧表（書式自由）。③企画をご希望の方：オリジナルゲームの企画書。④サウンド・プログラマーをご希望の方：使用できるプログラム言語とマシン・楽器の一覧表（書式自由）。⑤広報・宣伝をご希望の方：職務経歴書（書式自由）。※①③の応募書類はご返却いたします。なお、下記番号にてテープによる募集要項のご案内をしております。その他ご不明な点につきましては月曜日から金曜日の16時から17時の間に同番号にて係の者がお答えしますので、お問合わせください。 **TEL.03-5488-1515** 採用担当
●応募書類送付先	東京勤務ご希望の方（職種④をのぞく）：〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6㈱スクウェア 大阪勤務ご希望の方（職種⑤をのぞく）： 〒541 大阪府大阪市中央区北久宝寺町2-5-9飛栄大阪ビル4F ㈱スクウェア

SQUARE

株式会社スクウェア　〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館

スクウェアの新作「クロノ・トリガー」はプレイされましたか？グラフィック、ストーリー、プログラム、サウンド…すべての面で最高を目指した本プロジェクトの開発目標は、夢のRPG！それには、スタッフ各々が自分の夢を、そのままゲームに反映させることが条件になりました。つまり私たちの考え方はこうです。面白いゲームは、マーケティングではなく、クリエイターの自由な発想から創りだされる、と。だからスクウェアには、才能を充分発揮できるすぐれた環境があります。やりたいことがやれる自由な社風もあります。逆にいえば、とても厳しい。言い訳のきかない中で、面白さに対する責任は、開発担当一人ひとりが負わねばならないわけですから。だからこそクリエイターとしての醍醐味もあるのです。共感できる方、クロノ・トリガーを超えるようなあなたの夢を、ぜひ聞かせてください。



©1995 スクウェア　キャラクター：©1995 スクウェア、©1995 バードスタジオ/集英社

「これをやりたい！」が、

TAKARA
春の激安攻勢!!
プレイステーション、セガサターンはまかせろっ!
ブルートスプリングフェスタ
好評開催中!
闘神伝
TOH SHIN DEN
©TAKARA
Act Against AIDS

ブルート3つの特長

①激安攻勢 全国規模のブルートだからできるこの激安、
②充実品揃 スプリングフェスタ中は更にもうひと声！
マルチメディアコンビニエンスは伊達じゃない。
③ 高価買取 新品・中古まっかせなさい！
そのソフトを高く買います！売って、また
新作を買う。それが基本だぞ！！

FAMICOM FAMILY
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
GAME BOY
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
PC·FX
FM TOWNS マーティー モデル2 MARTY
FM TOWNS II Fresh
3DO
NEO GEO
NEO·GEO CD
PlayStation
SEGA SATURN
GAME GEAR ゲームギア
SUPER 32X
MEGA DRIVE
MEGA CD

音楽CD 攻略本

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。3DOおよび3DOロゴ、インタラクティブ マルチプレーヤーは、The 3DO Company の商標です。 C SEGA ﹁PS﹂ マークおよび " Play Station " は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

[小松島市] 小松島中田店08853-2-9748 [香川県木田郡] 牟礼店0878-45-9233 [高知市] 中久万店0888-71-7001・若草店0888-40-3708 [安芸市] 土佐安芸店08873-4-3688 [長門市] 長門店0837-22-6521 [三次市] 三次店0824-64-2691 [高松市] 栗林店0878-68-9210・木太店0878-34-3856・屋島店0878-44-3007 [丸亀市] 丸亀店0877-25-5361 [観音寺市] 観音寺店0875-24-3311 [徳島市] 徳島タクト店0886-32-7321

◆九州地区 福岡ブロックTEL（092）624-1533

[下関市] 唐戸店0832-33-2264・彦島店0832-67-7425 [福岡市] 飯倉店092-864-2635・七隈店092-865-7010・高砂店092-526-7440・舞松原店092-681-8798 新宮店092-607-3648・県庁前店092-632-2608・荒戸店092-716-4735・九産大前店092-673-2328・麦野店092-575-4232・百年橋店092-523-6718 野方店092-812-0305・西新店092-845-1024・檜原店092-561-3978・長尾店092-865-2792・高宮店092-541-8007 [中間市] 中間店093-245-7511 [北九州市] 小倉店093-551-6332・木町店093-592-1778・徳力店093-964-2905・引野店093-621-0570・折尾店093-603-3191 [大野城市] 白木原店092-572-5720 [筑紫野市] 二日市店092-922-5100・美しが丘店092-927-1626 [小郡市] 小郡店0942-73-1571 [久留米市] 千本杉店0942-44-2435・上津店0942-21-2601 久留米店0942-34-8050・小頭町店0942-38-3604 [八女市] 八女店09432-4-2406 [大牟田市] 通町店0944-55-5399 [春日市] 春日原店092-592-0958 [宗像市] 赤間店0940-35-1077 [行橋市] 行橋安川通店09302-5-7693 [福岡県粕屋郡] 志免店092-936-6926・長者原店092-938-1164・古賀店092-944-4577 [福岡県筑紫郡] 那珂川店092-954-1447 [直方市] 直方店09492-4-6689 [佐賀市] 本庄店0952-22-6466・神野店0952-33-2226・南部バイパス店0952-25-9842 [唐津市] 唐津店0955-74-6188 [鳥栖市] 鳥栖店0942-85-1571 [鹿島市] 鹿島店09546-2-3337 [熊本市] 浄行寺店096-344-5693・八王寺店096-379-4531 上熊本店096-351-9018・田崎店096-355-3664 [八代市] 旭中央店0965-33-8882 [大分市] 敷戸店0975-67-1839・今津留店0975-53-1671 南大分店0975-44-3090・明野店0975-51-2999・鶴崎店0975-23-1575・大分駅前店0975-37-8877 [別府市] 別府店0977-23-3280・鶴見店0977-26-5712 [中津市] 中津店0979-24-7323 [荒尾市] 荒尾店0968-62-0695 [前原市] 前原店092-323-1853 [伊万里市] 伊万里駅前店0955-22-8741 [佐伯市] 佐伯駅前店0972-23-1900 [田川市] 田川伊田駅店0947-45-1289 [宇佐市] 宇佐店0978-33-4519

◆南九州地区 鹿児島営業所 TEL（0996）63-3473

[水俣市] 水俣店0966-62-3517 [宮崎市] 浮ノ城店0985-32-6378・大塚店0985-50-7036 [鹿児島市] 柳町店0992-47-9428・谷山店0992-69-0400 都通り店0992-59-5585 [鹿屋市] 鹿屋店0994-42-5212 [出水市] 出水店0996-63-0023 [川内市] 上川内店0996-22-4830・向田店0996-20-5274 [串木野市] 串木野店0996-32-4564 [加世田市] 加世田店0993-53-9060 [枕崎市] 枕崎店0993-72-8953 [国分市] 国分店0995-46-2537 [鹿児島県揖宿郡] 頴娃店0993-36-3028 [鹿児島県日置郡] 伊集院店0992-73-3225 [鹿児島県姶良郡] 隼人店0995-43-7795 [長崎市] 新大工店0958-22-9956 岩屋橋店0958-43-4430・中央橋店0958-20-1545・葉山店0958-55-2251

◆沖縄地区 沖縄営業所 TEL（0988）86-4877

[那覇市] 大道店098-887-5308・儀保店098-884-8793・寄宮十字路店098-831-6655 [浦添市] 城間店098-875-3543 [沖縄市] 胡屋店098-934-6904 [宜野湾市] 我如古店098-898-8833 [糸満市] 潮平店098-995-2022

マルチメディアコンビニエンス

ブルート

本社 広島市中区幟町13-4 広島マツダビル9F ☎(082)222-5022

■色はゲーム音楽CD・攻略本・タウンズⅡ取扱い店 ■色はゲーム音楽CD・タウンズⅡ取扱い店 ■色は攻略本取扱い店 ■色はタウンズⅡ取扱い店 ■色はゲーム音楽CD・攻略本取扱い店 ■色はゲーム音楽CD取扱い店 ■色は攻略本・タウンズⅡ取扱店、と色分けがしてあります。

SEGA

力をこめた品揃え!!

耳より情報!!

ブルートテレホンゲーム24時間受付中

期間 3/24（金）→4/6（木）

ブルート'95スプリングフェスタ特別企画

激闘!! バーチャファイター VS 闘神伝

ハードの枠を超えていま、両雄立ち上がる。

あの**バーチャファイター**と**闘神伝**の熱い戦いが電話で楽しめる**ブルートテレホンゲーム**。
もちろんプレイヤーは君だ。ひいきのキャラ（アキラ、エイジ）を選んでさっそく対戦だ。
さァ、いますぐ、エントリーコール。

雑誌コード. 901

東　京：03-5466-4944
大　阪：06-441-5944
名古屋：052-232-1344

- ＊電話はプッシュ回線をご利用ください。
- ＊詳しい操作方法は、メッセージをよくお聞きください。
- ＊電話番号はお間違いのないようにご注意ください。
- ＊通話料金はご本人の負担となります。
- ＊電話がかかりにくい場合には、しばらくたってからおかけ直しください。
- ＊競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、他の懸賞に入選できない場合があります。

★操作に関するお問い合わせ：03−3797−0255（平日10:00〜17:00）

SONYキララバッソ・ワイド16型 5台

マウンテンバイク26インチ（2種） 5台

バーチャファイターキャラクターグッズ GAMESOUL 40個

CDケース 500個

＊写真の「プレイステーション」は賞品ではありません

写真の商品と異なる場合があります。

協力：（株）セガ・エンタープライゼス／（株）セガ・ユナイテッド／（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント／（株）タカラ

総計550名様にプレゼントが当る!!

Virtua Fighter
©SEGA

高価買取

専門店の底ヂカラ!!

おかげさまで370店舗！ TVゲーム専門店のパイオニア

◆北海道地区　札幌営業所　TEL（011）815-2363

［札幌市］西岡店011-854-4244·北16条店011-753-8747·藤野店011-592-0840·美園店011-815-1686·ひばりヶ丘店011-893-8363·新琴似店011-764-3661［帯広市］西20条店0155-36-4501·西3条店0155-25-8839·弥生通り店0155-25-7152［北海道紋別郡］遠軽店01584-2-3002·紋別店01582-4-1772［北海道虻田郡］倶知安店0136-22-6710［北海道岩内郡］岩内店0135-63-0255［釧路市］桜ヶ岡店0154-91-1123·芦野店0154-38-3510［深川市］深川店01642-3-4777［稚内市］稚内店0162-23-2547［富良野市］富良野店0167-22-2625［根室市］根室店01532-3-3438［北見市］北見店0157-36-8580

◆東北地区　仙台営業所　TEL（022）252-7702

［仙台市］市名坂店022-373-6339·南光台店022−252−7703·鷺ヶ森店022-276-8833［大館市］大館片山店0186-49-7011［郡山市］菜根店0249-21-3393

◆東京地区　東京営業所　TEL（03）3222-5171

［板橋区］高島平店03-3559-3290［豊島区］東長崎店03-5996-0671［足立区］関原店03-3848-3464［葛飾区］堀切店03-3838-7202［練馬区］中村橋店03-3825-3255［江東区］砂町店03-5683-2896［江戸川区］葛西店03-3869-4553·船堀店03-3674-7488［世田谷区］尾山台店03-3704-2166

◆関東地区　東京営業所　TEL（03）3222-5171

［横浜市］能見台店045-788-2240·六浦店045-788-2704·日野店045-845-8832·二俣川店045-362-0070·戸塚店045-865-3175·荏田店045-942-3060 六ッ川店045-743-1790［藤沢市］辻堂店0466-35-8830·善行店0466-83-6561［茅ヶ崎市］十間坂店0467-58-1151［鎌倉市］大船店0467-48-5990［座間市］座間入谷店0462-57-0066［浦安市］浦安堀江店0473-54-8919［市川市］行徳店0473-56-2979［船橋市］中山店0473-36-3312·船橋湊町店0474-34-8130［習志野市］津田沼店0474-51-4135［松戸市］根本店0473-69-5205·八柱店0473-89-3641［千葉市］東千葉店043-252-6760·桜木店043-233-6022［佐倉市］臼井店043-462-7272［鎌ヶ谷市］鎌ヶ谷店0474-45-8025［市原市］五井店0436-24-8460［流山市］南流山店0471-50-3755［成田市］成田ニュータウン店0476-26-8406［我孫子市］我孫子中央店0471-85-8500［八街市］八街店043-442-4311［土浦市］真鍋店0298-21-9332［水戸市］見川店0292-51-6900·笠原店0292-44-1813·茨大前店0292-28-2322［つくば市］花室店0298-57-6617·つくば東店0298-56-7266［茨城県鹿島郡］神栖店0299-93-4733［取手市］取手青柳店0297-74-7450［茨城県那珂郡］那珂町店0292-95-5913［竜ヶ崎市］竜ヶ崎中央店0297-62-6336［宇都宮市］みどり野店0286-53-5454·材木町店0286-38-6921·石井店0286-60-7351·元今泉店0286-38-5667［小山市］小山店0285-24-5020［柏市］柏東店0471-64-5454［佐久市］岩村田店0267-68-8315［日立市］多賀店0294-38-3780［大宮市］七里店048-686-9502

◆東海·北陸地区　名古屋営業所　TEL（052）991-7083

［名古屋市］黒川店052-991-7239·原店052-804-7139·浄心店052-523-3189·高畑店052-362-9239·八熊店052-321-8839·茶屋ヶ坂店052-722-7285·鳴海店052-892-8890·みどりほら貝店052-877-7557·名東富士ヶ丘店052-772-7557·中島新町店052-353-4939［尾張旭市］三郷店0561-52-3065［沼津市］沼津店0559-24-8657·沼津原店0559-66-0792［富士市］岳南デンパ店0545-52-1536·昭和通り店0545-51-5604［四日市市］川越店0593-65-0887［可児市］可児店0574-63-5439［羽島郡］岐南店058-245-5222［羽島市］羽島店0583-91-0032［美濃加茂市］美濃加茂店0574-28-6744［静岡市］川合店054-264-0635·静岡南口店054-288-8518［島田市］初倉店0547-38-3763［静岡県榛原郡］相良店0548-52-6655［三重県一志郡］一志店05292-3-5724［藤枝市］藤枝店054-636-5522［安城市］安城店0566-75-2851［福井市］城東店0776-29-0020

◆関西地区　大阪営業所　TEL（06）945-4028

［大阪市］千船店06-477-5860·毛馬店06-923-5913·豊里店06-327-7333·小路店06-758-7157·万代店06-675-6473·粉浜店06-675-8606·塚本店06-309-7999 千林店06-956-3332·平野上町店06-793-5641·西中島店06-309-2242·巽店06-756-5675·放出東店06-969-3340·今里店06-973-8527·野江内代店06-923-6177［和泉市］北信太駅前店0725-46-6248［吹田市］吹田店06-338-9337·五月ヶ丘店06-876-6471·関大前店06-386-6241［豊中市］服部店06-866-3913 蛍池店06-845-6270［池田市］五月山店0727-51-4245［箕面市］牧落店0727-23-9804［茨木市］穂積店0726-23-9377［高槻市］高槻栄町店0726-96-4011 春日店0726-76-0336［門真市］門真月出町店06-903-4437［大東市］平野屋店0720-71-9768［東大阪市］布施店06-784-1365·瓢箪山店0729-86-6659［枚方市］枚方中宮店0720-49-6357·楠葉店0720-51-6278［高石市］浜寺店0722-65-8178［堺市］堺東店0722-24-6462［京都市］伏見竹田店075-645-4381 百万遍店075-702-8221·北大路店075-411-1961·九条新千本店075-695-9031·堀川五条店075-821-8461·京都千本店075-415-3071·西院店075-312-7861［宇治市］宇治伊勢田店0774-44-0019［神戸市］六甲店078-841-6431·新開地店078-371-3173·長田店078-578-1502·伊川谷店078-975-8735［宝塚市］小林店0797-74-0800［尼崎市］出屋敷店06-418-4833·西大島店06-417-0314·尼崎大物店06-401-9730［西宮市］甲子園口店0798-66-3058·鳴尾店0798-47-9685［伊丹市］新伊丹店0727-70-5663·車塚店0727-72-8916·中野北店0727-82-9700［多紀郡］丹南店0795-94-4620［姫路市］砥堀店0792−64−2063［加古川市］東加古川店0794-25-8099·西加古川店0794-21-9395［明石市］魚住店078-947-0715［奈良市］大宮店0742-34-0733·京終店074-261-3799［津山市］津山店0868-25-2471·津山駅前店0868-24-6393［倉敷市］西栄町店0864-44-1435［寝屋川市］香里店0720-31-2057 寝屋川駅前店0720-27-8366［守山市］守山駅前店0775-83-5128［八尾市］近鉄八尾店0729-24-7060

◆四国·中国地区　四国営業所　TEL（0896）23-7933／広島ブロック　TEL（082）222-7892

［広島市］庚午店082-273-8286·五日市店0829-22-5569·千田町店082-245-8655·海田店082-822-4448·己斐店082-273-0886·駅前店082-262-4520 祇園店082-871-0268·宇品店082-255-2347·戸坂店082-220-1965·安古市店082-878-7513·舟入店082-295-8870·八幡店0829-27-4709·土橋店082-292-3383 井口店082-278-4222·仁保店082-288-3456·新横川店082-232-6901·高陽店082-845-2346·荒神店082-262-1749［呉市］呉店0823-25-8241 焼山店0823-33-5651·広本町店0823-74-3270·呉駅前店0823-26-7545［廿日市］宮内店0829-38-5313［大竹市］大竹店08275-2-2777［東広島市］東広島店0824-22-0586·西条店 0824-23-9533·土与丸店 0824-22-9526·高屋店0824-34-6181［福山市］蔵王店0849-45-5340［広島県双三郡］三良坂店082-444-3906［広島県安芸郡］府中店082-287-3755·熊野店082-854-0499［広島県佐伯郡］安芸佐伯店0823-57-6347·大野店0829-55-1023［岩国市］南岩国店0827-32-6541［徳山市］大内店0834-29-2091·遠石店0834-22-6707［下松市］下松店0833-41-5309［光市］光店0833-71-0322［新南陽市］政所店0834-63-9977［吉敷郡］山口小郡店08397-3-5505［防府市］防府西店0835-38-6068［山口市］上山口店0839-24-8234·湯田店0839-20-6311［宇部市］宇部則貞店0836-31-8872［柳井市］柳井南店0820-23-5622［小野田市］小野田中央店0836-84-6637［三原市］皆実店0848-67-6377［松山市］朝生田店0899-31-1532·余戸店0899-72-7650·平和通店0899-27-6627·松山駅前店0899-21-5001·古川店 0899-58-1609［西条市］愛媛西条店 0897-53-5977［伊予三島市］伊予三島店0896-24-5496［川之江市］川之江店 0896-56-8834［今治市］今治南店0898-23-5033·今治常盤店 0898-33-4313［新居浜市］新居浜店0897-37-1614［東予市］東予店0898-64-5331［愛媛県宇摩郡］土居店0896-74-1091［愛媛県伊予郡］砥部店0899-57-6663·松前店0899-85-1117

SUPER JUGEMU CALENDAR

スーパーじゅげむカレンダー

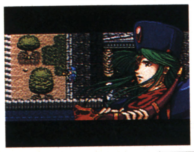
1995年6月以降に発売されるゲームソフトをゲーム機・パソコン別にドーンと集めました！注目ゲームは画面写真入りでご紹介。メーカーからのコメントは毎号新しくなるから、お目当てのソフトは心して読むように！新登場ゲームは※マーク付。Jコードはゲームソフトの ID番号。アンケートで使えるすぐれモノなのだ（使い方は263Pを見よ）。

もちろん6月1日から30日に販売されるゲームは次号の「出るぞ！ページ」でじっくり紹介されます。こりゃ次号も目が離せませんぜ。

95.7

エメラルドドラゴン

RPG　メディアワークス　¥9800予　009920



ついにあの名作がSFCになりなす。…が、ただの移植と思わないで下さいね◆新システムに全て描き直しのダンジョンやフィールド、あっと驚く仕掛けもいっぱい！そしてしゃべるSFCのRPGを存分に味わって下さい。

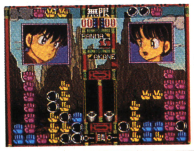
あの“エメラルドドラゴン”がSFCで登場

95.7、	JB ザ・スーパーバス	S&R	NGP	価格未定	008451	超本格釣りゲーム。究極の釣りが今ここに！
95.7	神聖紀オデッセリアII	RPG	ビック東海	¥10000予	009440	超ド級大河RPG再君臨！！！
95.7	美少女戦士セーラームーン　~Another story~	RPG	エンジェル	価格未定	006556	遂にRPGにセーラームーンが登場です！
95.7	フェリシア	RPG	トンキンハウス	¥9900	008419	ロマンティックなストーリーとキャラクター

95.7

らんま1／2・奥義邪暗拳

PZG　小学館プロダクション　¥8400予　004766



る一みっくソフトがついにやった！爆笑らんまのパワー全開、「落ちゲーの決定版、それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だっ！　グーチョキパーのブロックによる、全く新しいタイプのパズルゲームにチャレンジすれば、キミの「知・技・運」はグーンとアップ。素晴らしい人生を送ることが出来るでしょう？？？

あの“らんま”がパズルになってやって来る！！

95.7予	できたてハイスクール	SLG	ビーピーエス	価格未定	009377	教鞭でオーナーのアナタ。女子校経営のSLG
95.8	ノーマーク爆牌党（仮称）	B&T	エンジェル	価格未定	006581	大人気の原作麻雀マンガがSFC化、決定。

95.8

紺碧の艦隊

じっくりやりたい。“紺碧~”がSFCで登場　SLG　エンジェル　¥10800予　006564

本格海戦シミュレーションとして開発が進んでいます。発売が伸びご迷惑をお掛けしていますが、その分より素晴らしいものになりますので期待していて下さい。

95.8	超魔法大陸WOZZ	RPG	ビーピーエス	価格未定	009351	WOZZに召換された3人の運命はいかに？
95.8	ビースト&ブレード	SLG	ビーピーエス	価格未定	009369	迫力のリアルタイムシュミレーションRPG
95.9	摩導物語	RPG	徳間書店ｲﾝﾀｰﾒﾃﾞｨｱ	価格未定	007081	
95.春	リトルマスター	SLG	徳間書店インターメディア	¥9900予	004782	ゲームボーイで人気独占のゲームがSFCに

95.夏

ウィザードリィVI~禁断の魔筆~

待望のシリーズ最新作。本格RPG、遂に登場　RPG　アスキー　¥12800　005495

発売日がまだ決まっておらず、申し訳ございません。その分、完成度150%のできで、きっとファンの皆様にご満足いただけるような作品に仕上げるべくがんばっています。

95.夏

バウンティ・ソード

RPG　パイオニアLDC　価格未定　008737

BOUNTY SWORD

パイオニアLDCがRPGの概念を変える！　バウンティ・ソードはターン制とベックス制を廃止したS・RPG。すべてがリアルタイムで進行する緊迫の戦闘シーン、それはまさに戦場。画面の切り換えがないため、魔法演出は画面を突き抜け、疾騒する。全53面のストーリーが選択する度に変化するマルチストーリーマップ採用。

パイオニアLDCからSFCソフト第一弾!!

95.夏	魔導物語	RPG	徳間書店インターメディア	¥9900予	004791	人気のぷよぷよキャラがRPGになって登場
95.夏	リングにかけろ	SLG	メサイヤ	価格未定	009857	週刊少年ジャンプ掲載の漫画を初の映像化
95.秋	HT&T ドラゴンズヘヴン	RPG	データイースト	価格未定	008311	テーブルトークRPGを大胆アレンジ！！
95予	イースV（仮題）	RPG	日本ファルコム	価格未定	004871	イースの続編がスーファミオリジナルで登場
95予	柿木将棋	B&T	アスキー	¥12800予	005517	ベストセラーの対局将棋ソフト、SFC登場
95予	グランヒストリア　~幻史世界記	RPG	バンプレスト	¥11400	009156	新感覚のRPG登場!! 歴史は君の手で作る

SFC　スーパーファミコン

発売日	タイトル	ｼﾞｬﾝﾙ	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6.2	碁仙人	B&T	J・ウィング	¥15500予	005037	強い囲碁のコンセプトで作り上げました。
95.6.2	ラプラスの魔	RPG	ビック東海	¥9900	009431	安田均とグループSNEが贈るホラーRPG
95.6.23	トランプアイランド	B&T	パック・イン・ビデオ	¥8900	008761	
95.6.23	西陣パチンコ物語	SLG	ケイエスエス	¥10800	006866	CR花満開ほか西陣の人気5機種が登場！！
95.6.上旬	妖怪バスター　ルカの大冒険	ACT	角川書店	¥8800予込	004618	

95.6.下旬

デア ラングリッサー

SLG　メサイヤ　価格未定　009865

5% SCENARIO 17 TURN 12

メガ・ドライブ・PCエンジンのビッグタイトルが遂にスーパーファミコンで登場。今回は全60面以上にわたる壮大なマルチシナリオでプレーヤーの意志がエルウィンの行動に反映される。傭兵システム、クラスチェンジ、うるし原聡志氏によるキャラデザインはさらに磨きがかかり、戦略性の高いSRPGになった。あの裏技も入っているという噂だよ。

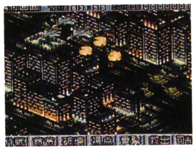
人気RPG「ラングリッサー」がSFCに

95.6.下旬	プロ麻雀　極III	B&T	アテナ	¥9800	010235	最強の麻雀ソフト「極」の第3弾発売決定。

95.6

ガメラ~ギャオス撃滅作戦~

SLG　サミー　価格未定　007200



大怪獣ガメラがSFCで復活します。怪獣マニアが喜ぶあのシーンや名シーンを表現したリアルタイムシミュレーションゲームです。

ボクの青春ガメラが復活！SLGなのも期待

95.6	ライトファンタジーII	RPG	トンキンハウス	¥9900	008427	かわいいキャラがいっぱいのほのぼのRPG

95.7.7

実戦パチスロ必勝法クラシック（仮題）

GBL　サミー　価格未定　007218

BONUS GAME
BIG CHANCE
BONUS
BONUS
BONUS
STOP
STOP
STOP

パチッスロファン必携のパチスロソフトの登場。なつかしの名機全6機種をとり揃え、まさしく決定版にふさわしい一作です。

パチスロファンにはたまらない。おすすめよ

95.7.21	JB　ザ・スーパーバス	S&R	NGP	価格未定	006769	JBオフィシャルソフト追随許さぬリアルさだ

95.7.上旬

松方弘樹のスーパートローリング

トローリングがTVゲーム初登場！　S&R　トンキンハウス　¥9900　008435

トローリングをこよなく愛す俳優の松方弘樹が監修し、本物の迫力を忠実に再現。またゲームの中でも、松方弘樹自身が世界各地の海でマーリンとの熱い戦いをくり広げる。

95.7.中旬	甲子園4	S&R	魔法	¥9800	003981	阪神大震災マジカル孤児育英基金よろしく。
95.7.下旬	ころんらんど	ACT	ユーメディア	¥6800	005746	雪合戦のACT。4人まで対戦できるよ。

95.7

アースワースジム

新聞各誌にも出てた期待の新作だ！やりたい　ACT　タカラ　価格未定　010553

アメリカNo.1ソフト日本に上陸！米ゲーム5大誌で各賞に輝いたスーパースクロールゲーム!!サイバースーツを着たミミズ「JIM」と大冒険にくりだそう！

95.7	総合格闘技RINGS~アストラルバウト3~	S&R	キングレコード	¥9800	006785	世界最強の男はこのゲームが決める！
95.7	超高速　本格囲碁	B&T	セタ	¥14800	007943	
95.7予	スーパー競輪	GBL	アイマックス	価格未定	010227	競輪ライフシミュレーションゲーム堂々登場
95.7	エナジーブレイカー	RPG	タイトー	¥9980予	008125	ゲーム共々美しいグラフィックも見て下さい

デア ラングリッサー ©NCS　ガメラ~ギャオス撃滅作戦~ © SAMMY 1995　© 大映/日本テレビ/博報堂1995　実戦パチスロ必勝法クラシック（仮題）©SAMMY 1989/1995 ©YAMASA 1989 ©CLYMPIA 1987 ©PAL 1986 ©TAKASAGO 1988
エメラルドドラゴン ©メディアワークス©グローディア©ライトスタッフ　らんま1／2・奥義邪暗拳 © 高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ © 1995小学館プロダクション／東宝　バウンティ・ソード©1995 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS

32X　スーパー３２Ｘ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.夏	ウイングウォー	STG	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007838	大迫力ドックファイトが32Xで登場。
95予	三國志IV	SLG	光栄	価格未定	004677	家庭用ゲーム機では、NO.1移植の呼び声も!!
95予	サージカルストライクCD（仮）	STG	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007773	32Xのパワー全開！迫力のシューティングよ
95予	シャドー・オブ・アトランティスCD（仮）	ADV	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007781	CGを大胆に使ったスリリングなゲーム。
95予	スーパーモトクロス（仮）	S&R	セガ・エンタープライゼス	￥7800	007790	実写撮り込みによる大迫力のバイクゲーム
95予	ファーレンハイトCD（仮）	ACT	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007803	燃えさかる炎をかいくぐり、住民を救出せよ
95予	ミッドナイト・レイダース	ADV	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007846	ヘリコプターで突撃せよ。熱き闘いを君に！
95予	ワイヤーヘッド（仮）		セガ・エンタープライゼス	価格未定	007854	幸か不幸か、その運命を決めるのは君だ!!

SS　サターン

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.5	実戦麻雀（仮称）	B&T	イマジニア	価格未定	005789	とにかく硬派な麻雀ゲーム。
95.5	～制服伝説～プリティファイターX	FTG	イマジニア	￥7980	005762	美少女たちが繰り広げる格闘ゲーム。
95.6予	新・忍伝	ACT	セガ・エンタープライゼス	￥5800	007595	「忍」シリーズの最新作。忍術が爆発だ！
95.6予	平成天才バカボン	PZG	ゼネラル・エンタテイメント	価格未定	010090	サターン対戦型パズルゲームはこれなのだ！
95.7.31	四柱推命ピタグラフ	VAR	データム・ポリスター	￥6800	008338	ただの占いではない！遊び方は貴方次第！
95.7	ウイングアームズ（仮）	STG	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007633	有無をいわせぬ大迫力のドッグファイトだ！
95.7	学校の怪談（仮）	ADV	セガ・エンタープライゼス	価格未定	010251	映画「学校の階段」をゲーム化。怖いぞ。
95.7	ぷよぷよ通	PZG	コンパイル	価格未定	007099	元気に開発中！もう少し待ってネ。
95.7予	クロックワークナイト	ACT	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007820	大人気作品をさらにパワーアップ!!

95.7予

魔法騎士（マジックナイト）レイアース

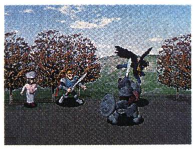
RPG　セガ・エンタープライゼス　￥6800　007587

マンガやTVアニメで人気爆発のレイアースが君のセガサターンにやってくる。カラフルな舞台で光・海・風の3人が大活躍するぞ。レイアースのファンのみなさまに喜んでいただけるように、セガの精鋭スタッフが全力で開発中。夏までにはきっと会えるから、楽しみにしていてください。

あのレイアースが遂にゲーム登場。待てない。

95.7予

リグロードサーガ（仮）



RPG　セガ・エンタープライゼス　価格未定　007706

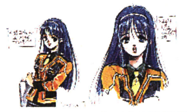
この夏、セガが自信を持ってお贈りする超大作オリジナル・タクティクスRPG「リグロードサーガ」。まだまだ内容は謎に包まれているけど、セールスポイントがいっぱいの作品です。これから毎月少しずつ秘密のベールがはがされていくので、ワクワクしながら待っててください。当然、3Dポリゴンも使用してるぞ。

セガ得意のタクティクスRPG僕は大好き！

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.夏	囲碁（仮称）	B&T	アスキー	価格未定	005568	対局囲碁ソフトが次世代戦で登場。
95.夏	ヴァンパイア	FTG	カプコン	￥5800	006688	

95.夏

クォヴァディス



SLG　グラムス　価格未定　006807

「なぜ友達同士が戦わなければならないのか！」をテーマに、愛と勇気と友情を描いた、SFストーリーシュミレーションゲーム。SLGにRPG的要素をプラスした、今までにない新しいタイプのゲームの登場です。キャラクターデザインは、マクロスの美樹本晴彦氏、メカデザインは宇宙戦艦ヤマトのアートランドと、豪華な顔ぶれも見逃せません。

アニメファンなら泣いて喜ぶ美樹本キャラ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.夏	X-MEN	FTG	カプコン	価格未定	006653	
95.夏	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	S&R	コナミ	価格未定	006980	
95.夏	ツインビー対戦ぱずるだま	PZG	コナミ	価格未定	007048	
95.夏	北斗の拳（仮）	FTG	バンプレスト	価格未定	009318	あの「北斗の拳」がサターンでよみがえる!!
95.夏予	シムシティ2000	SLG	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007641	パソコン版をさらにパワーアップしてるぞ。
95.夏予	バーチャ・ハングオン（仮）	S&R	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007650	期待のポリゴンバイクゲームが登場する。
95予	柿木将棋	B&T	アスキー	￥7800予	005487	強さと早さの絶妙なバランス。対局将棋ソフト
95予	コットン2	STG	SUCCESS	価格未定	007161	

95予

サクセスストーリー

一級建築士事務所　所持金　5600万円
篠原 綾子　女性　20才　魚座　6年目
物件
個別情報
不動産屋
顧客変更
その他
出来たら、学校の近くが良いんだけど……。
ちょっと我がままかな?

SLG　アルトロン　価格未定　005720

『サクセスストーリー』は設計事務所に就職した主人公が、ライバルたちと共に一級建築士を、そして独立を目指す物語。と、いっても好きな家を建てて楽しむ、れっきとしたシミュレーションゲームなんですよ！３Ｄモードでは、建てた家の中を実際に歩いてみることができます。おたのしみに。

自分が設計した家の中を歩けるなんてすごい

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95予	The 11th Hour	ADV	ヴァージンインタラクティブエンタテインメント	価格未定	005851	後悔させません。プレイしてみて下さい。
95予	真・女神転生	RPG	アトラス	価格未定	010171	年末発売に向けて開発進行中です。
95予	Super301S.Q.（スーパー301スクォードロン）（仮題）	SLG	日本物産	価格未定	004987	ポリゴンを使用したフライトシミュレータ
95予	ゼロヨンチャンプSpecial（仮題）	S&R	メディアリング	価格未定	009903	鋭意準備中。
95予	信長の野望・天翔記	SLG	光栄	価格未定	004685	開発はこれから、乞、ご期待!!
95予	バトルモンスターズ	ACT	ナグザット	価格未定	007617	
95予	プロ麻雀　極S（仮称）	B&T	アテナ	価格未定	005681	あの「極」がセガサターンで遂に登場！
95予	Incoming!／インカミング　（仮称）	ADV	マルチソフト	価格未定	009814	PS版のあとに発売予定です。
95予	水滸演武	FTG	データイースト	価格未定	008303	武器廃棄等、新機軸満載！！水許伝の人物復活
95予	ダービスタリオン（仮称）	SLG	アスキー	価格未定	005576	全GI制覇を目指し、愛馬を育成しよう。
95予	ナイトストライカーS（仮称）	STG	ビング	価格未定	009555	ご家族でナイトストライカーがご期待下さい
95予	バーチャレーシングサターン	S&R	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定	008192	アーケードに加えオリジナルユースも開発中。
95予	ポリゴンSLG（仮）	SLG	バンプレスト	価格未定	009334	楽しみに待ってて下さい。
95予	RAYMAN	ACT	UBIソフト	価格未定	005282	
95予	黒鉄ヒロシの優駿伝説	SLG	日本物産	￥9800予	004952	血統を重視した競走馬育成シミュレーション
95予	GO GO ACKMAN2（仮）	ACT	バンプレスト	価格未定	009229	大好評により早くも第2弾登場!!
95予	シェラザード伝説　プレリュード（仮）	RPG	カルチャーブレーン	価格未定	006696	広大なアラビア世界で時空を超えた大冒険！
95予	SUPERアメリカン・フットボール	S&R	ジャレコ	￥9980	007404	USA現役プロフット選手監修の本格派。
95予	スーパースターウォーズ／ジェダイの復讐	ACT	ビクターエンタテインメント	￥9800	009393	
95予	す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー	PZG	バンプレスト	￥9200予	009181	今度の主役はルルーです。
95予	ダンクエスト～魔神封印の伝説～	RPG	テクノスジャパン	￥9900	008389	
95予	テイルファンタジア	RPG	ナムコ	価格未定	008648	絵と音を極めたRPGの最終形！驚くぞ！
95予	ナイトメアバスターズ	ACT	日本物産	￥8800	004944	発売が延びてしまい申し訳ありません。
95予	なんでも！？タイホマン	ACT	ナムコ	価格未定	008656	スーパーロボットポリス「タイちゃん」だ！
95予	ハチャメカ猛チェイス！	ACT	マジファクト	価格未定	009768	現在開発進行中!!発表までお待ち下さい。
95予	ホーリーアンブレラ～ドンデラの無謀～	RPG	ナグザット	価格未定	008486	修正及びバランス調整中、もう少し待ってね。
95予	METAL MAX RETURNS	RPG	データイースト	￥10800	008290	戦車改造にハマる！！何をやってもOKのRPG
95予	義経伝説	RPG	アスキー	￥9800予	005525	
95予	アルバートオデッセイ外伝　翼の記憶	RPG	サンソフト	￥9980予	007226	アルバート達の時代から数百年を経たRPG
95予	ヴェルヌワールド	RPG	バンプレスト	価格未定	009211	ハイテクテーマパークで何かが起こる!!
95予	学校であった怖い話（仮）	ADV	バンプレスト	価格未定	009199	学校によくある怪談話が、君の家で楽しめる。
95予	四柱推命学入門　真桃源郷	VAR	バンプレスト	価格未定	009288	女の子が大好きな占い登場！手軽に楽しめる。
95予	将棋最強	B&T	魔法	￥14800	004448	延びちゃってすみません。夏までお待ちを！！
95予	すーぱーぐっすんおよよ	PZG	バンプレスト	価格未定	009300	アーケードのパズルゲームを移植
95予	陳牌　CHINHAI	PZG	バンプレスト	価格未定	009296	麻雀牌を使ったパズルゲーム。
95予	とってもラッキーマン（仮）	RPG	バンダイ	￥8800	008958	ラッキーマンのラッキーでゲームクリアだ

95予

バトルロボット烈伝

人気のロボット達が所狭しと大暴れ!!

SLG　バンプレスト　価格未定　009202

サンライズのロボット達が画面せましと大暴れするシュミレーションゲーム。今までとは違い、今回はリアルロボットだ!!ユーザーの注目度大の期待商品だぞ!!

95予

飛龍の拳プロ（仮）

元祖異種格闘技ゲーム『飛竜の拳』最新作

FTG　カルチャーブレーン　価格未定　006734

阿迦手観屋・夢之助の総指揮の下、異種格闘技ゲームの元祖『飛竜の拳』が、格闘ゲームのおもしろさを徹底追及！！

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95予	蓬莱学園の冒険	RPG	デンズ	価格未定	005029	人気の蓬莱シリーズをゲーム化！学園RPG
95予	ルインアーム	RPG	バンダイ	価格未定	008940	2キャラ同時操作可能のアクションRPG！
95予	アニマニアクス	ACT	コナミ	￥8000	006998	
95予	A.III.	SLG	パック・イン・ビデオ	価格未定	008788	

95予

鮫亀

一度試すとやめられない止まらない期待作。

PZG　ハドソン　価格未定　008869

現在開発中。

95予

不思議のダンジョン2　風来のシレン

RPG　チュンソフト　価格未定　008249

トルネコの大冒険で好評だった不思議のダンジョンシリーズ第2弾。主人公は風来人の少年シレン。幻の“太陽の大地”を一目見ようと旅に出る。基本的な操作はそのままで軽快！冒険の舞台やモンスターはリニューアルで新鮮！店で売ったり買ったり泥棒したり（!?）など新たな要素が盛りだくさんで君たちを待っている。これでまた眠れぬ夜が続きそう！

不思議のダンジョンシリーズ第2弾登場！

未定

G・O・D

RPG　イマジニア　価格未定　005771

演出・シナリオ：鴻上尚史、キャラクターデザイン：江川達也、音楽：デーモン小暮の豪華スタッフによるRPG。シナリオ・演出は当然のことながら、チャクラやサイコなどの新システムを搭載したど派手な戦闘シーンは必見。この他、ゲームの本筋とは無関係な隠しイベントや様々なフィーチャーがプレイワールドにちりばめられている。

現代の地球が舞台のRPGとっつき易いかも

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
未定	つり太郎の磯釣り	SLG	パック・イン・ビデオ	価格未定	010057	
未定	ハーメルのバイオリン弾き	ACT	エニックス	価格未定	006084	月刊少年ガンガン連載の人気作品をゲーム化
未定	カオスシード	RPG	タイトー	価格未定	010472	ダンジョンを掘り進む新システムを満載。
未定	GEO-CATASTROPHE第九章「ノア」	RPG	HUMAN	価格未定	009482	超感覚RPG。最悪の事態は回避できるのか？
未定	スペースフロンティア	SLG	光栄	価格未定	004693	宇宙モノSLG！としか言えない状況です。
未定	テーマパーク	SLG	EAV	価格未定	006131	本年度最大の話題作（当社比）乞うご期待！
未定	ドラゴンクエストVI	RPG	エニックス	価格未定	006092	シリーズ第6弾。今回は発見がテーマです。
未定	ドン（仮称）	RPG	タイトー	価格未定	010464	とっても楽しい大冒険活劇。まっててね。
未定	マサカリ伝説・スーパーRPG	RPG	トンキンハウス	￥9900	008443	金太郎が大活躍する元気度100％RPG
未定	レナスII	RPG	アスミック	価格未定	005665	壮大な世界観が魅力のRPGです。
未定	ロードス島戦記	RPG	角川書店	価格未定	004626	

FC　ファミリーコンピュータ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
未定	インディージョーンズ	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	￥7300	006921	映画の雰囲気をそのままゲーム化しました。

MD　メガドライブ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.夏	魔導物語I（仮題）	RPG	コンパイル	価格未定	007072	叫び！踊り！しゃべる！はあたりまえ
未定	マルチプレー・ベースボール（仮）	S&R	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007871	画期的なアツイ野球ゲームがついに登場!!

M-CD　メガＣＤ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95予	グランド・ゼロ・テキサス	ADV	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007765	SF調エイリアン爆発ガンシューティング。
未定	シャドウラン	RPG	コンパイル	価格未定	007064	サイバーパンク＆ファンタジー

SFC
FC
MD
SS

不思議のダンジョン2　風来のシレン ©1995　CHUN SOFT　G・O・D©1995　IMAGINEER CO,.LTD, ©サードステージ　©江川達也　©ミュージックチェイス　魔法騎士（マジックナイト）レイアース©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995　リグロードサーガ（仮）　©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©MICRO CABIN CORP.　クォヴァディス ©1995グラムス／GLAMS INTERACTIVE LABO　サクセスストーリー　© 1995 ALTRON CORPORATION

95予	TIZ-Tokyo Insect Zoo-		ゼネラル・エンタテイメント	価格未定	010103	これが、32ビット次世代ゲーム機への回答だ
95予	デットヒートロード（仮称）	S&R	日本物産	価格未定	004979	現在、企画段階の状況です。
95予	ハイパー囲碁（仮称）	B&T	アスク講談社	価格未定	005592	
95予	ハイパーツアー		スリーディー	価格未定	007510	

95予

PHILOSOMA

P.S.ソフトのラインナップに是非揃えたい。 STG ソニー・コンピュータエンタテイメント ￥5800 008044

壮大なストーリーが迫力のCGムービーとシューティングゲームで展開される。これぞPSならではの、ネオシューティングゲームの新基軸。

95予	4人の達人	VAR	サンソフト	価格未定	007170	
95予	Incoming!／インカミング　（仮称）	ADV	マルチソフト	価格未定	009806	イギリス生まれの新感覚ゲーム。乞う御期待！
95予	がんばれ森川くん2号（仮称）		ソニー・コンピュータエンタテイメント	￥5800	008010	TVモニターの中で育てる新感覚AIゲーム
95予	機動戦士ガンダム（仮）	ACT	バンダイ	価格未定	008974	もっとリアルになったモビルスーツガスゴイ
95予	ダービースタリオンPS（仮称）	SLG	アスキー	価格未定	005550	競走馬シミュレーションの最高峰
95予	土器王（仮）	ADV	バンプレスト	価格未定	009261	自社CMでおなじみのCGチームが製作する
95予	バーチャ麻雀	GBL	マップジャパン	価格未定	009784	
95予	バトル　オブ・・・？（仮）	SLG	バンプレスト	価格未定	009270	皆様の待期にそえるよう鋭意開発中です。
95予	スターフライトファンタジー	SLG	タイトー	価格未定	008141	宇宙を舞台にした新感覚育成SLG。
95予	ツァイトガイスト	STG	タイトー	価格未定	008133	宇宙をかけめぐる、近未来シューティング。
95予	TOKYO/2020	ADV	レインボージャパン	価格未定	009962	
95予	東京SHADOW	ADV	タイトー	価格未定	008150	実写＋CGの超リアルアドベンチャーゲーム
95予	東京ダンジョン	RPG	角川書店	価格未定	010065	
95予	Falkata（ファルカタ）	SLG	ガスト	￥6800	006629	パーティを従え、ヒーローになれるか!?
95予	フィッシュ・アイズ	SLG	パック・イン・ビデオ	価格未定	008770	
95予	ボウリング（仮称）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	006882	みんなの娯楽＝ボウリングがPSに登場。
96.春	SPACE2109（仮称）	ADV	プロファイア	価格未定	009628	ちょっと変ったインタラクティブADV。
未定	ソフエルファンタジア（仮称）	RPG	ソフエル	価格未定	008087	
未定	3D　ゴルフ（仮称）	S&R	ソニー・コンピュータエンタテイメント	価格未定	008028	PS初のゴルフゲーム。ご期待ください。
未定	ウィザードリィVII（仮称）	RPG	ソニー・コンピュータエンタテイメント	￥6800	008001	新機軸を打ち出したウイズシリーズ最新作。
未定	ストリートファイター・ザ・ムービー（仮称）	FTG	カプコン	価格未定	006661	
未定	必殺パチンココレクション	GBL	サンソフト	価格未定	007234	

未定

藤丸地獄変

育てゲー好きにはこたえられない作品!? RPG ソニー・コンピュータエンタテイメン 価格未定 008052

育成シミュレーションとRPGを組み合わせた斬新なシステムを持つ超大作シミュレーション・ゲーム。

未定	プリンセスメーカー3	SLG	ソニー・コンピュータエンタテイメント	価格未定	008061	プレイステーションだけのシリーズ最新作。
未定	ポポロクロイス物語	RPG	ソニー・コンピュータエンタテイメント	￥6000	008079	クォータービュータイプの正統派RPG。
未定	LIPROS	VAR	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	009423	
未定	RACE DRIVIN'	SLG	タイムワーナー インタラクティブ	価格未定	008206	視点変更やテクスチャーモードもお楽しみに。
未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	EAV	価格未定	006149	大ヒットしたアドベンチャーゲームの続編。
未定	カジノスペシャル（仮称）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	006955	あなたの部屋が不夜城＝ラスベガスになる。
未定	豪血寺一族2	FTG	アトラス	価格未定	005690	アーケードで好評の異色ゲームを移植!!
未定	サッカースペシャル（仮称）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	006963	全世界のサッカーが今、ここに集結する。
未定	フォーメーションサッカー（仮）	S&R	HUMAN	価格未定	010219	ついにPSでフォーメーションサッカーが！
未定	モトクロス（仮称）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	006971	土煙、轍、風を感じるリアルなライディング
未定	野球（仮称）	S&R	ジャレコ	価格未定	007447	リアルスポーツ路線のコンセプトを踏襲。
未定	レインドロップス	ADV	EAV	価格未定	006157	エコロジー感覚あふれたAVG。制作快調！

3DO　3DO

発売日　タイトル　ｼﾞｬﾝﾙ　発売元　予定価格　Jコード　メーカーからひとこと

95.6

リターンファイアー

STG THE 3DO Company 価格未定 007501

ルールはカンタン。敵の陣地のどこかに隠された軍旗を見つけだし、それを奪って自陣の基地にうまく持って帰ればメデタシ！メデタシ！！…というモノ。できれば2人プレイの対戦モードでやってもらうと、燃えてハマれることうけあいです。もちろん戦略も肝心ですが、形あるモノ全てを破壊できるという壮快感は他に類を見ません。

クラッシック音楽をB.G.Mに朝までハマルぞ

95.6予	キッズTV（仮称）	VAR	THE 3DO Company	価格未定	010189	TV番組とインタラクティブしてみて下さい
95.7	テーマパーク	SLG	EAV	価格未定	006203	本年度最大の話題作（当社比）乞うご期待！
95.7	横丁4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	￥4800予	009989	
95.7	ダイナノーツ	VAR	EAV	価格未定	006181	恐竜が主人公の幼児向け知育ソフトです。
95.春	ワールドカップスペシャル	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	006947	
95.夏	ポリスノーツ	ADV	コナミ	価格未定	007013	
95予	Dragon Lore／ドラゴン ロア	RPG	マルチソフト	価格未定	009822	想像を絶する世界が君を待ちうける！
95予	ピラミッドイントルーダー	STG	タイトー	価格未定	008109	不思議な世界観を楽しんでみて下さい。

未定

3-D Pro Basketball

バスケゲームはやっぱり本場アメリカだね S&R BMGビクター 価格未定 010049

クリスタル・ダイナミクスは立体感のあるゲーム開発において定評があります。そのチームが創るバスケットボールゲームです。リアリティと迫力には御期待ください。夏前の発売を予定しています。

未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	EAV	価格未定	006190	大ヒットしたポリゴンAVGの続編。
未定	3Dアトラス	VAR	EAV	価格未定	006220	地球のすべてを凝縮したCD版地球儀です。
未定	ミステリアス　タロット	VAR	ジャレコ	価格未定	007439	神秘的タロット占いを手軽にマスター。
未定	レインドロップ	ADV	EAV	価格未定	006211	エコロジー感覚あふれたAVG。制作快調！

PC-FX　PC−FX

発売日	タイトル	ｼﾞｬﾝﾙ	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.春	ルナティックドーン（仮）	RPG	アートディンク	価格未定	005291	

95予	RACE DRIVIN'	SLG	タイムワーナー インタラクティブ	価格未定	008184	視点変更やテクスチャーモードもお楽しみに
95予	ロボット混戦RPG（仮）	RPG	バンプレスト	価格未定	009326	皆様の待期にそえるよう鋭意開発中お楽しみ
95予	X JAPAN（仮）	VAR	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007862	セガ初のミュージック・エンタテインメント
95予	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	セガ・エンタープライゼス	価格未定	010260	近々アーケードに登場する格闘アクション。
95予	ダライアス外伝（仮称）	STG	タイトー	価格未定	008168	ダライアスの世界を忠実移植。ご期待下さい
95予	ときめきメモリアル	SLG	コナミ	価格未定	007030	
95予	バーチャファイター2	FTG	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007668	アーケードで大人気の3DCG格闘ゲーム。
95予	ピンボール　アリーナ	B&T	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007676	ピンボールをリアルに再現！モードも多数。
95予	ファンタジーアース（仮）	RPG	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007684	斬新な戦略シミュミレーションRPGです。
95予	マスターズ（仮）	S&R	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007692	ビッグトーナメントのゴルフゲーム。
未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	EAV	価格未定	006165	驚異のポリゴンアドベンチャー。
未定	V.R.麻雀	B&T	日本物産	価格未定	004995	現在、企画段階の状況です。
未定	USドラッグチャンプ	S&R	日本物産	価格未定	004464	現在、企画段階の状況です。
未定	ストリートファイター・ザ・ムービー（仮称）	FTG	カプコン	価格未定	006670	
未定	アイスホッケー（仮）	S&R	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007919	セガサターン初のアイスホッケーゲーム。
未定	神罰　人生の意味	VAR	ガイナックス	価格未定	006602	
未定	スターケイド	PZG	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007901	セガサターンの性能による新機軸パズル
未定	セガラリー・チャンピオンシップ	S&R	セガ・エンタープライゼス	価格未定	010278	あの話題作がサガサターンに移植決定!?
未定	TIZ-Tokyo Insect Zoo-		ゼネラル・エンタテイメント	価格未定	010111	これが、32ビット次世代ゲーム機への回答だ
未定	峠King The 魂　~SPIRITS~（仮）	S&R	アトラス	価格未定	005703	峠や高速道を舞台にした本格派ゲームです。
未定	バーチャコップ	STG	セガ・エンタープライゼス	価格未定	010286	アーケードの人気作品が続々登場するぞ。
未定	バーチャテニス（仮）	S&R	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007927	テニスも定番。セガサターンでも遊べるぞ。
未定	BUG!（仮）	ACT	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007897	3Dのステージで可愛いキャラが大暴れ!!
未定	バスケットボール・サターン（仮）	S&R	セガ・エンタープライゼス	価格未定	007935	迫力のダンクシュートもセガサターンで！
未定	ハットトリックヒーロー（仮称）	S&R	タイトー	価格未定	010481	サッカーの迫力をサターンへ。期待してね。
未定	プリンセスメーカー2	SLG	NECホームエレクトロニクス	価格未定	010031	
未定	プリンセスメーカーシリーズ	SLG	ガイナックス	価格未定	006611	
未定	ブレイジングトルネード（仮）	S&R	HUMAN	価格未定	010201	熱い演出、美しい技の数々をあなたに送る！
未定	レイフォース（仮題）	STG	タイトー	価格未定	008176	ロックオンレーザーの爽快感。期待してね。
未定	レインドロップス	ADV	EAV	価格未定	006173	エコロジー感覚あふれたAVG。制作快調！

PS　プレイステーション

発売日	タイトル	ｼﾞｬﾝﾙ	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.4.14	パチ夫くん	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	￥6800	006891	
95.5	サイバーウォー	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	￥8800	006939	
95.6.23	競馬最勝の法則'95	VAR	コピアシステム	価格未定	007056	競馬ファン待望のマルチソフト登場!!

95.6

海底大戦争

STG エクシングエンタテイメント ￥6800予 005886

業務用で好評だった横スクロールシューティングゲームの完全移植版です。本能のままに撃って撃って撃ちまくり、破壊しまくる快感を十分に味わって下さい。もちろんアーケード版に加えて、PS版オリジナルステージを追加していますので、アーケードで夢中になった人も、そうでない人にもオススメの1本です。

撃ちまくる快感。ストレス発散に最適！！

95.6	RAYMAN	ACT	UBIソフト	￥5800	005274	

95.7.31

怪獣戦記

発売延びた分、ばっちりなし上がり楽しみだ RPG プロデュース 価格未定 009601

いま、社内には1日1体のペースで新しいモンスターが誕生しています。苦労している点は、モンスターの存在感をどう表現するかです。なにしろ個性の強い奴が多いですから。

95.7.31	四柱推命ピタグラフ	VAR	データム・ポリスター	￥6800	008346	コミュニケーションRPG(!?) 乞うご期待！
95.7	KING'S FIELD II	RPG	フロム・ソフトウェア	￥6300予	009636	前作より更に進化したダンジョンが見もの

95.7

動画でパズルだ！プップクプー

多人数でわいわいやるのが楽しいよ。グッド PZG アジェンダ 価格未定 005479

ルール・操作は簡単だけど、1度始めると解くまでやめられない！　老若男女・人数に関係なく、楽しめます。さらにお絵描き・音楽作成モードまでついている！これは買うしかない！

95.7	サザンアイズ	ADV	エクシングエンタテイメント	￥7800	005894	
95.7	テニス（仮）	S&R	エス・ピー・エス	価格未定	006068	
95.7	テニス（仮）	S&R	エス・ピー・エス	価格未定	006076	
95.7	ワンダラーショック　1950アメリカンドリームス	B&T	ソニーコンピュータエンターテイメント	価格未定	005711	さくまあきら製作総指揮によるボードゲーム。
95.8	日本の倶楽部	S&R	ズーメックス	価格未定	010073	スピード＆アドベンチャーに溢れたゴルフ
95.9	ヒロイン（仮題）	SLG	マップジャパン	価格未定	009792	
95.12	オーガリアン（仮題）	VAR	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	009415	
95.春	ZERO DIVIDE（ゼロディバイド）	FTG	ズーム	価格未定	007480	GAMEEXPOでどーんと見せます。
95.夏	Exterme Power（仮称）	STG	"Profire Co.,Ltd."	価格未定	009610	オリジナルの3Dポリゴンシューティング！
95.夏	幻想水滸伝	RPG	コナミ	価格未定	007005	
95.夏	ときめきメモリアル	SLG	コナミ	価格未定	007021	
95.夏	BLACKOUT（仮）	ADV	アクティアート	価格未定	005304	古代の神秘に挑む大冒険活劇、乞うご期待！
95.秋	猿田彦の暗号	ADV	フォーツーツー	価格未定	009580	
95予	RPGツクール（仮称）	VAR	アスキー	価格未定	005533	きみだけのオリジナルゲームをつくろう。
95予	囲碁PS（仮称）	B&T	アスキー	価格未定	005541	戦略性に富む伝統のゲーム、囲碁をご家庭で
95予	かなでーる		アスキー	価格未定	007188	

95予

The 11th Hour

夜中にお酒を飲みながらやってみたいソフト ADV ヴァージンインタラクティブエンタテインメント 価格未定 005843

ここまでやれるんだと証明したCG技術と、実写取り込みを見事にコンビさせた話題のインタラクティブドラマです。やや怖めの、でも見応え・やり応えのある大作です！！

95予	ゼロヨンチャンプPLUS（仮題）	S&R	メディアリング	価格未定	009890	鋭意準備中。

海底大戦争 ©XING / IREM　1995　リターンファイアー©1995 Prolific Publishing,Inc,All Rights Reserved.©1995 3DO Company

GG ゲームギア

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.夏	魔導物語A	RPG	コンパイル	価格未定	010154	4歳のアルルが元気に大活躍します。

LA レーザーアクティブ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6	GOKU	ADV	パイオニア	価格未定	008702	
95.7	GOKU	ADV	パイオニア	価格未定	008729	ハイエンドCGにより古代の7不思議を再現。
95.7	レガシー（仮題）	ADV	ニューラーニングプロジェクト	価格未定	008711	ロッキーの大自然の中を幻の狼求めて大冒険
95.7	UFO	VAR	パイオニア	価格未定	010120	UFOファン必見！乞う御期待！！

PC98 PC9801

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6	EXCITINGみるく　第1話	ADV	TAKERU	￥1500込	005924	アニメーションたっぷりのデジコミ・ADV

95.6

忘れえぬ炎

RPG　遊演体　￥12800予　004456

とても自慢できたはなしではないのですが、『忘れえぬ炎』の制作にかかってから足掛け5年になります。期待していただいた皆さまにはおわびのしようもありません。それらしく動く画面もまもなくご覧いただける手はずで、「今度こそは！」という状況にこぎつけつつあります。どうか暖かい心で今しばらく見守ってください。期待にそえるよう頑張ります。

シナリオ本数・マップ規模等最大級のRPG

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.7	アマランスIV	RPG	風雅システム	価格未定	004553	何世代にも渡る壮大なドラマをお楽しみ下さい。
95.7	銀河英雄伝説IV　EX kit	SLG	ボーステック	価格未定	006793	順調に開発中ですのでご期待下さい。
95.春	DER MORD（デア　モード）	ADV	VENEZIA	￥9800	009148	
95.春	魔法のプリンセス．ミンキーモモ	ADV	タキコーポレーション	￥9800予	008231	
95.春	Revivalザナドゥ	RPG	日本ファルコム	価格未定	004880	日本パソコンRPG史上No.1ソフトが甦る。
95.夏	太平洋の嵐改（仮称）	SLG	ジー・エー・エム	価格未定	007293	
95予	上海　万里の長城	PZG	EAV	￥8800	006467	定番パズルゲームの最新版。
95予	時の伝説	RPG	JHV	価格未定	007382	キャラクターデザインはまつもと泉が担当
95予	英雄伝説IV（仮題）	RPG	日本ファルコム	価格未定	004898	人気シリーズ第4弾。乞うご期待！
95予	魔法千一夜	SLG	TAKERU	￥7800込	005932	3人の少女が一人前の魔法使いを目指す。
未定	激闘！八八海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	価格未定	007323	八八海戦の戦いとシュトランド海戦を再現
未定	激闘！日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	価格未定	007315	日清・日露戦争における海戦を再現
未定	太平洋戦記	SLG	ジェネラル・サポート	価格未定	007307	太平洋戦争全てを再現する超大型戦略SLG

PC98 PC9821

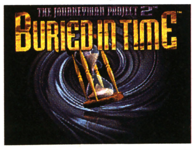
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.7	ウイングコマンダー　アルマダ	SLG	EAV	￥12800	006491	SFフライトSIMの人気シリーズ番外編。
95.8	テーマパーク	SLG	EAV	￥12800	006505	本年度最大の話題作（当社比）乞うご期待！
95.夏	GUNSHIP 2000	SLG	マイクロプローズ	￥12800	009725	マルチヘリコプターシミュレーション
95予	アリーナ	RPG	ビング	￥12800	009547	全米ヒット作が、国産パソコンで登場！
95予	レイヴンロフト	RPG	ビング	￥12800	009504	美しいグラフィックは必見です!!
未定	囲碁シリーズCD	B&T	ジー・エー・エム	￥12800	007277	
未定	ダーク・サン	RPG	ビング	￥12800	009539	現在、発売に向け鋭意開発中です！
未定	ウルティマVIII　ペイガン	RPG	EAV	￥12800	006513	異世界を舞台にしたアバタールの冒険談。

MAC マッキントッシュ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6	スタートレック　25th　ANNIVERSARY	ADV	インタープレイ	価格未定	006408	カーク船長やMr.スポックが登場します。
95.6	テーマパーク	SLG	EAV	価格未定	002097	本年度最大の話題作（当社比）乞うご期待！
95.7	3Dアトラス	VAR	EAV	価格未定	006424	全世界のデータがつめ込まれたCD地球儀。
95.7	ダイナノーツ	VAR	EAV	価格未定	006416	恐竜が主人公の幼児向け知育ソフトです。
95.7	トータル　ディストーション	ADV	BMGビクター/HATNET	￥9800	005011	マックエキスポで大好評のソフトついに発売
95.7	PGA TOUR GOLF '96(EA-EXPRESS)	S&R	EAV	価格未定	006441	人気ゴルフシリーズの最新版です。
95.夏	サイレントメビウス	ADV	バンダイビジュアル	価格未定	009083	
95.夏	ダスト	ACT	バンダイビジュアル	価格未定	009105	

95予

ジャーニーマン・プロジェクト2（日本語版）



ADV　エモーションデジタルソフトウェア　価格未定　009091

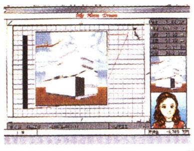
世界中を震撼させた全作「ジャーニーマン・プロジェクト」の続編が、全作を大きく上回るスケールで遂に登場。実写をふんだんに取り入れた映像、様々なロジックが我々の期待をけして裏切らない、待望の新作！1995年初夏全世界同時発売予定。

再び時間の中の旅が始まる。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95予	スカルクラッカー（日本語版）	ACT	エモーションデジタルソフトウェア	価格未定	009113	
95予	スカルクラッカー（日本語版）	ACT	エモーションデジタルソフトウェア	価格未定	010332	
95予	スペルグラム	ADV	エモーションデジタルソフトウェア	価格未定	009075	
95予	スペルグラム	ADV	エモーションデジタルソフトウェア	価格未定	010324	
95予	信長の野望　天翔記	SLG	光栄	￥14800	004731	気分はすっかり戦国大名！TENCAをとろう!!
未定	太閤立志伝II	SLG	光栄	￥9800予	004723	ライト感覚のSLG、自由度の高さが魅力!!

未定

マイホーム・ドリームfor Macintosh



SLG　ビクターエンタテインメント　価格未定　010570

土地の選定から、間取りの設計、内外装の材質・色、建具・設備・家具などのコーディネートなど、マイホーム完成までのあらゆる行程を疑似体験。大量に収められた様々な建具や家具などのグラフィックを眺めるだけでも楽しめます。まずは、それらを自由に使って、素敵な家、楽しい家、変な家をどんどん建ててみて下さい！

将来役に立つかも?!家作りシミュレーション

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
未定	セサミストリート　=レターズ=	VAR	EAV	価格未定	006432	セサミ第2弾。こちらは文字がテーマです。

95.春	RETURN TO ZORK	ADV	NECホームエレクトロニクス	価格未定	005134	全米で60万本販売のアドベンチャーゲーム
95.夏	NASTERS　遥かなるオーガスタ3（仮）	S&R	T＆Eソフト	価格未定	005258	
95.夏	ペブルビーチの波涛（仮）	S&R	T＆Eソフト	価格未定	005240	
95予	麻雀（仮題）	B&T	ナグザット	価格未定	008478	だいぶ企画が固まってきました。続報待て!!
95予	麻雀（仮題）	B&T	日本物産	価格未定	004936	PC-FXならではの麻雀にご期待下さい。
95予	レーシング(仮題)	S&R	日本物産	価格未定	004928	現在、企画段階の状況です。
95予	パチ夫くん（仮称）	SLG	NECホームエレクトロニクス	価格未定	006874	本邦初公開、今明かされる格闘パチンコの謎
95予	野球（仮題）	S&R	ハドソン	価格未定	008834	現在開発中。
未定	オリジナル大作RPG（仮）	RPG	NECホームエレクトロニクス	価格未定	005169	開発好調!!
未定	上海　万里の長城	B&T	アスク講談社	価格未定	005614	
未定	バーチャルインベーダー（仮）	STG	NECホームエレクトロニクス	価格未定	005151	バーチャル感覚のシューティングゲーム
未定	ラストレベーション（仮）	RPG	レイフォース	価格未定	009954	

未定

ラストレベレーション

RPG　NECホームエレクトロニクス　価格未定　010545

剣と魔法、そして魔導科学の混在する世界。かつての神魔戦争に敗れた悪の復活に混乱する世に、その肉体に謎を秘めた主人公と、彼をめぐる人々の戦いの日々が始まる。壮大なシナリオと、迫力のアニメーションシーンや多彩な画面効果といった、PC-FXの機能を最大限に生かした演出で彩られたスチームパンクファンタジーRPCの登場です。

PC-FXに待望のファンタジーRPG登場！

PC PCエンジン

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6.16	将棋「初心者無用2」	B&T	魔法	￥9800予	004545	PCECDでは唯一の将棋。完成度高いです
95.春	Virgin Dream	SLG	徳間書店インターメディア	￥8800予	004804	原画担当は弓月光さんのアイドル育成SLG

95.夏

プライベートアイドル

「アニメージュ」連載の推理小説がゲームに

ADV　NECホームエレクトロニクス　価格未定　010561

アニメージュで連載中の推理小説をゲーム化しました。石田敦子さんデザインの魅力あるキャラクターの活躍ぶりを、ヴィジュアルを駆使した多彩な演出と豪華声優陣で盛り上げます。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95予	THE TV SHOW	PZG	ライトスタッフ	￥7800予	009946	まだまだ開発中です。気長にお待ち下さい…
95予	魔導物語I～炎の卒園児～	RPG	NECアベニュー	￥7800予	005045	アルルの魅力がギッシリ詰ったRPG第1弾
95予	銀河お嬢様伝説ユナ2	VAR	ハドソン	価格未定	008800	現在開発中
95予	聖夜物語	RPG	ハドソン	価格未定	008818	現在開発中
95予	天外魔境III	RPG	ハドソン	価格未定	008851	現在開発中。
未定	風の伝説ザナドゥII	RPG	日本ファルコム	価格未定	004901	PCユーザーの熱い支持をうけ第2弾登場。
未定	アンジェラス2	ADV	アスミック	価格未定	005673	前作の謎がいよいよ解き明かされる！
未定	スペースファンタジーゾーン	STG	NECアベニュー	￥4800	005096	コミカルタッチで描く3Dシューティング。

未定

同級生

ADV　NECアベニュー　価格未定　005070

PCエンジン版では、パソコン版が持つ「同級生」独特の世界観を余すことなく表現していきます。その受手でもあるユーザーの方々に、ストーリーや作品の主旨をより鮮明に理解していただくためにも、人生経験をふまえ、かつ「同級生」の本質を実感できるという意味で15才以上が適当であると判断し、対象年齢15才以上という目安を設定しています。

PCエンジンに「同級生」が登場！

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
未定	ミサイルファイター	ACT	NECホームエレクトロニクス	価格未定	005185	4人まで同時に遊べるアクションSTG
未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	価格未定	008516	充電中！充電中！充電中！充電中！充電中！
未定	モンスターメーカー～神々の方舟～	RPG	NECアベニュー	価格未定	005053	すべてをグレードアップした会心の第2弾。
未定	Linda3	RPG	NECホームエレクトロニクス	価格未定	005177	隕石の衝突前に動物達を箱船で脱出させろ！

NEO・GEO ネオジオ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.10	ファームガイ（仮称）	STG	ザウルス	価格未定	007153	
95予	ステークスウィナー（仮称）	ACT	ザウルス	価格未定	007145	

NEO・CD ネオジオーCD

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6	ソニックウイングス3	STG	ビデオシステム	価格未定	009466	
95.6	パルスター	STG	エイコム	価格未定	005878	
95.8	ステークウィナー（仮）	ACT	ザウルス	価格未定	007111	業務用にCD版ならではの要素を追加
95.10	ファームガイ（仮）	STG	ザウルス	価格未定	007129	
96.1	QP	PZG	SUCCESS	価格未定	007196	
未定	オールスターバレー	S&R	魔法	価格未定	006017	
未定	キング・オブ・ザ・モンスターズ	FTG	エス・エヌ・ケイ	価格未定	005959	個性的な6大モンスター達の壮絶バトル。
未定	対戦型格闘ゲーム（仮称）	FTG	ハドソン	価格未定	006025	
未定	超神拳（仮）	FTG	ザウルス	価格未定	007137	様々な新システム搭載の対戦格闘アクション
未定	超神拳（仮称）	FTG	ザウルス	価格未定	005991	乞う御期待！
未定	NEOアクションゲーム（仮称）	ACT	ハドソン	価格未定	006033	
未定	ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）	RPG	ADK	価格未定	005983	乞う御期待！
未定	ライディングヒーロー	S&R	エス・エヌ・ケイ	価格未定	005975	8耐編はRPG要素を取り入れています。
未定	ワールドツアーゴルフ（仮称）	S&R	ナスカ	価格未定	006009	

GB ゲームボーイ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6.23	パチンコ物語外伝	SLG	ケイエスエス	￥5980	010162	業界初のパチンコ店経営シュミレーションだ！
95予	第2次スーパーロボット大戦G	SLG	バンプレスト	価格未定	009164	第2次へをGBにアレンジしてリメイクした
95予	GB版GO GO ACKMAN（仮）	ACT	バンプレスト	価格未定	009253	あのアックマンがGBでも大暴れだ!!
未定	空想科学世界ガリバーボーイ（仮）	PZG	バンダイ	価格未定	009024	
未定	連珠BOY	B&T	ナグザット	価格未定	008524	GB初本格連珠！詰め連珠問題集もあるよ。

ラストレベレーション©NEC Home Electronics,Ltd. ©Ray Force　同級生© 1995 NEC Avenue,Ltd.LICENCED BY elf　忘れえぬ炎 © 1995 YOU·EN·TAI　ジャーニーマン・プロジェクト2（日本語版）©1995 PRESTO Studious,Inc.　マイホーム・ドリーム for Macintosh©1994 (株)ﾌﾟﾛｸﾞﾚｽ　©1995Victor Entertainment,Inc.

DOS/V

DOS／V

発売日	タイトル	ｼﾞｬﾝﾙ	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6	STARTREC JUDGEMENT RITES(EA-EXPRESS)	ADV	ｲﾝﾀｰﾌﾟﾚｲ	価格未定	006335	おなじみの面々が活躍するアドベンチャー。
95.6	テーマパーク	SLG	EAV	￥9800	002101	
95.7	ウイングコマンダー　アルマダ	SLG	EAV	￥12800	006343	シリーズ番外編の日本語化です。
95予	F-15 STRIKE EAGLE III	SLG	マイクロプローズ	￥12800	009733	戦闘機F-15のフライトシミュレーター
95予	サイベリア	ADV	NECホームエレクトロニクス	価格未定	005231	近未来を舞台にした、アドベンチャーゲーム
未定	レイヴンロフト	RPG	ビング	￥12800	009512	DOS/Vにもレイヴンロフト日本語版発売
未定	X Fighters(EA-EXPRESS)	SLG	EAV	価格未定	006351	最新のフライトSIM。現在鋭意制作中！
未定	Creation(EA-EXPRESS)	SLG	EAV	価格未定	006360	新感覚の海洋シミュレーション。

FM-TOWNS

FM－TOWNS

発売日	タイトル	ｼﾞｬﾝﾙ	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.4.28	サムライスピリッツ	FTG	JHV	￥8800	007374	あの話題作がようやく完成！
95.7	ウイングコマンダー　アルマダ	SLG	EAV	￥12800	006238	人気シリーズの番外編をTOWNに移植。
95.8	テーマパーク	SLG	EAV	￥12800	006246	本年度最大の話題作（当社比）乞うご期待！
95予	餓狼伝説SPECIAL	ACT	JHV	価格未定	007391	NEOGEOより完全移植！
95予	神罰　人生の意味	VAR	ガイナックス	価格未定	006599	
未定	レイヴンロフト	RPG	ビング	￥12800	009521	発売日が決定しました。ぜひ、お楽しみに！
未定	アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII	RPG	ビング	￥12800	009491	人気のEOBシリーズ完結編。
未定	囲碁シリーズCD	B&T	ジー・エー・エム	￥12800	007285	
未定	ウルティマVIII　ペイガン	RPG	EAV	￥12800	006254	アバタールの冒険は、異世界が舞台に！
未定	Engage　Errands ~魅惑の使徒たち~	SLG	ポニーテールソフト	￥7800	009695	
未定	太閤立志伝II	SLG	光栄	￥9800予	004715	秀吉クンの出世物語、ビジネスマン必見!!
未定	レベル・アサルト	STG	ビクターエンタテインメント	価格未定	009407	

WINDOWS

WINDOWS

発売日	タイトル	ｼﾞｬﾝﾙ	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6	デイドラス・エンカウンター	ADV	NECホームエレクトロニクス	￥9800	005207	世界初！全編リアル映像による立体ゲーム
95.6	黒魔術殺人事件	ADV	NECホームエレクトロニクス	￥7800	005215	シャノキリガン作ミステリーシリーズ
95.6	真夜中のストレンジャー	ADV	NECホームエレクトロニクス	￥9800	005223	話題のサイバースペースインタラクティブ
95.7	ダイナノーツ	SLG	EAV	価格未定	000817	恐竜が主人公の幼児向け知育ソフトです。
未定	麻雀悟空　FOR WINDOWS	B&T	シャノアール	価格未定	013960	

ETC

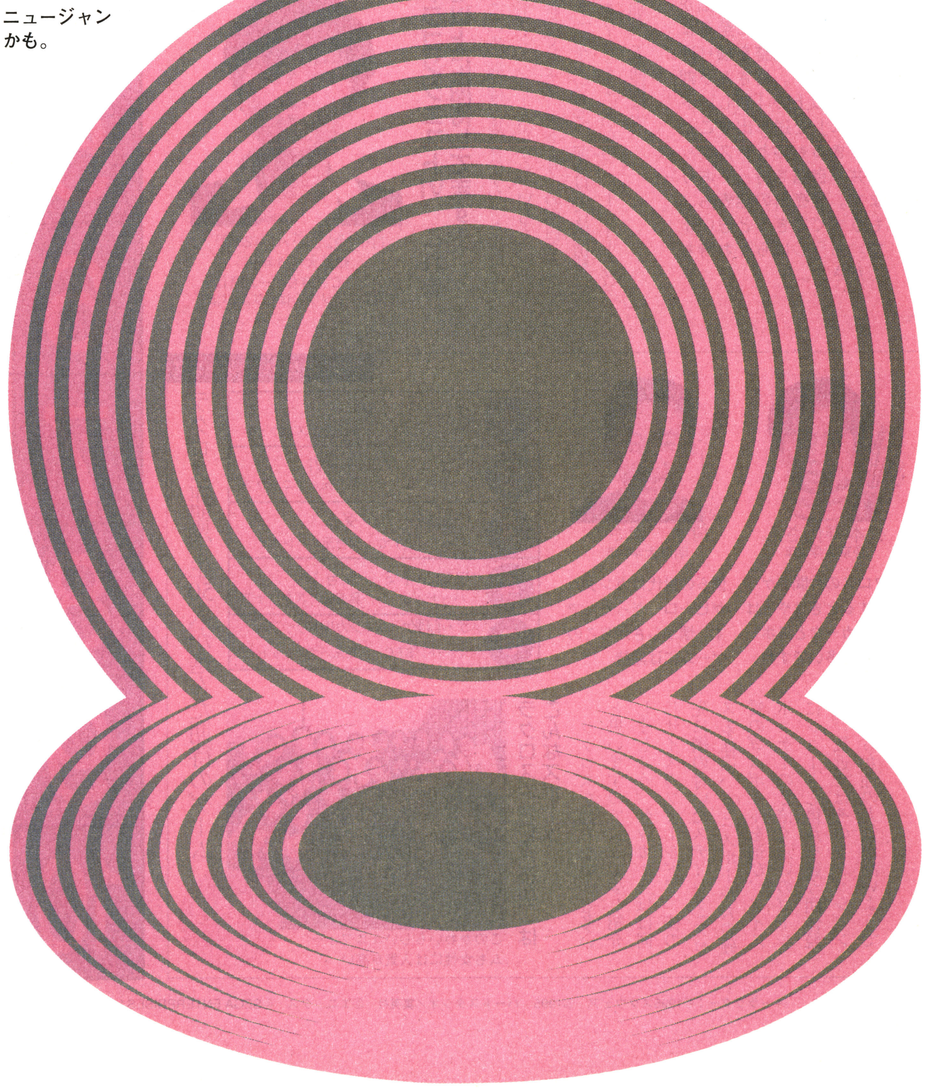
NEOGEONEOGEO CD

発売日	タイトル	ｼﾞｬﾝﾙ	発売元	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95予	超人学園ゴウカイザー	ACT	テクノスジャパン	価格未定	008371	
95.7	EXCITINGみるく　第1話	ADV	TAKERU	￥1500込	010081	デジタルアニメアドベンチャーの移植版。

4月以降に発売の最新作ゲーム

A	シミュレーション	プレイヤーの意志がゲームの流れや結果をつくる！歴史・戦争・美少女育成、テーマはいろいろあるぞ。
B	ロールプレイング	シナリオが用意されているゲーム。仮想の世界に入り込み、隠された謎を解きながら進め！
C	アドベンチャー	ＳＦ・現代ハードボイルド・ミステリーなど、様々な物語の主人公となってストーリーを編んでいくのだ。
D	アクションI	様々な障害をクリアーしろ！キャラクターを操作し、敵キャラを倒したりするのだ。反射神経が必要だぞ。
E	アクションII（格闘）	タイミングのいい攻撃や、必殺技を繰り出しながら敵を倒せ！腕をあげればあげるほど面白くなるぞ！
F	アクションIII（シューティング）	狙いをさだめて撃ちまくれ！敵を撃破したときの壮快感がいいのだ。軍事、ＳＦ、お好きなものをどうぞ。
G	スポーツ&レース	スポーツが、ＴＶゲームで楽しめる！野球・サッカー・テニスなどなど、結構本格的なものばかり。
H	パズル	パズルってこんなにあるの？やさしいものから、難解なものまで、どんどん挑戦してみよう！
I	ボード&テーブル	囲碁・将棋・麻雀から、パーティゲームまで。人数が足りなければ、コンピュータが相手だ！手強いぞ！
J	バラエティI（ギャンブル）	パチンコ・競馬予想ゲームが大集合！使い方をマスターすれば一攫千金も夢じゃない!?
K	バラエティII	占い・クイズ・絵本などのゲームなど、ニュージャンルゲームはここ！掘り出し物が見つかるかも。

SFC	スーパーファミコン
FC	ファミリーコンピュータ
MD	メガドライブ・メガCD・スーパー32X
SS	サターン
PS	プレイステーション
3DO	3DOシリーズ
PC-FX	PC-FX
PC	PCエンジン
NEOGEO	ネオジオ・ネオジオCD
GB	ゲームボーイ
GG	ゲームギア
VB	バーチャルボーイ
LA	レーザーアクティブ
PC98	PC9801シリーズ・PC9821シリーズおよび互換機
MAC	マッキントッシュ
DOS/V	DOS/V
FMTOWNS	FM-TOWNS
WINDOWS	WINDOWSソフト
ETC	X68000シリーズ・プレイディア・ジャガーなど

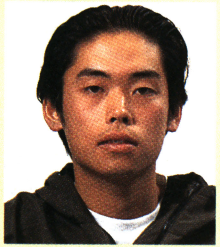


これから買いたい!! 読者人気ランキング

昨年ゲーム業界を賑わせた次世代機ソフトへの期待は高まる一方。またＳＦＣも話題の新作がめじろ押しだ。そこで今回は高校生以上の男女に「これから買いたい期待のゲームソフトはなんですか」というアンケート調査を行なってみた。結果はご覧のとおりだが、さすがに高校生以上、次世代機を持っている人が多いのか、トップ１０のなかで次世代機ソフトが３つもランクインしているのはお見事。大人の期待するゲームが揃ったようだ。

USER'S VOICE

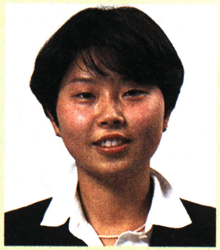
期待のソフトについて、ひとこと聞いてみました！



漆島隆喜さん（20歳）
専修大学２年生
サターン, 3DO, Mac, 98, メガCDを持つゲーム歴10年の強者

バーチャファイター2の発売が待ち遠しい！

アクションファンの僕としては、当然のことながらバーチャファイター2の発売がいちばん楽しみですね。アーケードゲームにどれだけ近づけるのか，考えただけでワクワクしちゃいますよ。絶対バーチャファイター2を極めてみせます。



浮田紀恵さん（20歳）
鶴見大学３年生
MD, ＳＦＣを持ちゲーム歴は６年。好きなソフトは「ぷよぷよ」

ドラゴンクエストVI、これまで以上に期待してます！

これまで期待を裏切らなかった出来栄えのドラクエシリーズだから，VIもきっと期待どおりでしょう。ストーリーの面白さやクオリティのアップなど，前作以上に感情移入しちゃうんじゃないかなあ。パーティー人数の増加なども期待は大。

メーカーさんに聞いてみた

（株）エニックス
広報担当
丸山　茂樹さん

多くの皆さんからの期待が集まり、大変嬉しく思っております。現在制作の方は順調に進んでおり、堀井先生をはじめスタッフは今が最も忙しい時期といえます。シナリオ・グラフィック・音楽はもちろんのこと、細かい操作性の部分に至るまで、入念な調整を繰り返しています。皆さんが期待する以上の「新しいドラクエ」を送り出すことができるものと、スタッフ共々自信を持っております。発売日の発表も、もうすぐできると思います。もうしばらくお待ちください。

なんてことないランキング

ラクロス連盟学生50人が選んだ期待のゲーム

TOP 5

1. クロノトリガー
ハード／ＳＦＣ　発売元／スクウェア
2. ドラゴンクエストVI
ハード／ＳＦＣ　発売元／エニックス
3. 機動戦士ガンダム
ハード／ＳＦＣ　発売元／バンダイ
4. フロントミッション
ハード／ＳＦＣ　発売元／スクウェア
5. ザ・心理ゲームマジカルトリップ
ハード／SFC　発売元／ヴィジット

杉本寿代さん
帝京大学2年

ラクロスの仲間でゲームをするときはやっぱりサッカーなどスポーツものが多いですね。

清水　崇さん
明海大学2年

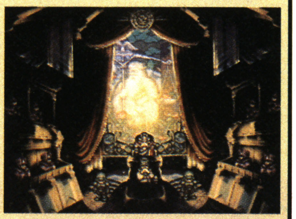
僕らの世代はガンダムがヒーローだったんです。懐かしさからこのゲームには期待。

ラクロス(LACROSSE)はこんなスポーツ

ラクロスを知らない人も多いと思いますのでここで少し紹介しましょう。サッカーとほぼ同じサイズのフィールドで、棒の先に網の付いたスティック(クロス)を使い、テニスボール大の硬質のゴムボールを選び、アイスホッケーの2倍くらいのゴールにシュートし得点を競う団体競技。最近ではそのファッション性から女性の人気が高いようです。

このかわいらしいユニフォームも女性には人気が高い

1 クロノ・トリガー

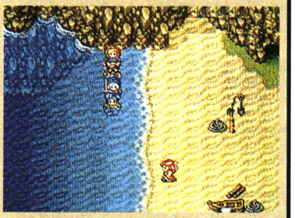


95年3月11日
スクウェア
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
ロールプレイング
11400円

皆が期待した作品。キャラも、ストーリー設定も練り込まれており、ひと味違うＲＰＧが楽しめる。　さっそく買いに走れ！

2 ドラゴンクエストVI

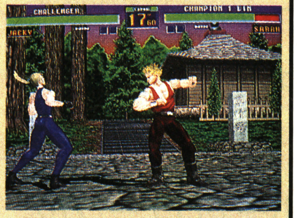
幻の大地



エニックス
発売日未定
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
ロールプレイング
価格未定

ストーリーの展開を期待しているという声がダントツ。また、キャラクターの職業の変更やパーティー人数の増加を楽しみにしている人も多いようだ。

3 バーチャファイター２



セガ
発売日未定
サターン
CD-ROM
アクション
価格未定

年内に発売が予定されている、全ての格闘ゲームファン待望の一本。今はゲームセンターで腕を磨いて待て！

4 Ｊリーグエキサイトステージ　９５

エポック社
95年４月28日
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
スポーツ
9800円

大ヒット作の９５年度版。オフサイドなどの新機能も採用！

5 すーぱーなぞぷよ　ルルーのルー

バンプレスト
発売日未定
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
パズル
9200円

パズル＋謎ときのオモシロサを持つ、一風変わった反射型ゲーム。

6 第４次スーパーロボット大戦

バンプレスト
95年3月17日
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
12800円

20代後半～30代にはたまらない懐かしさを呼ぶシミュレーションゲーム

7 デイトナUSA

セガ・エンタープライゼス
95年４月１日
サターン
CD-ROM
スポーツ＆レース
6800円

この１本を待っていたファンも多いはず。今あのコーフンが部屋で楽しめる！

8 ヴァンパイヤ

カプコン
95年春予定
プレイステーション
CD-ROM
アクション
未定

あのヴァンパイアが家庭用マシンに初の移植！プレイステーションで登場だ！

9 旧約・女神転生

女神転生I&II

アトラス
95年３月下旬
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
ロールプレイング
10800円

女神転生が、IとIIまとめて楽しめる！NEWキャラも加えるなど、ひねりもきいてるゾ。

10 タクティクス　オウガ

クエスト
発売日未定
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
価格未定

リアルタイムな戦略性とグラフィックが売り。大ヒット前作を越えるか！

©1995スクウェア　キャラクター；©1995スクウェア　©1995　バードスタジオ／集英社　©エニックス　©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

95年5月未定
価格未定

ゲームの目的■様々な種類の生物が棲む海底を潜水艦ホリディ号に乗り込んで散策する。／発売元■アートディンク／CD-ROM

Jコード 000868

アクアノートの休日

SOFT EXPRESS

心の中の海——アクアノートの海を泳ぐ

■開発現場を直接取材

まだ画面写真すら一枚たりとも公表されていないにも関わらず、ユーザーの期待がはちきれんばかりに膨れ上がっているゲームがある。アートディンク社のプレイステーション用ソフト「アクアノートの休日」がそれだ。

まだ見ぬ「アクアノートの休日」に思いを馳せている人々は、一体何を見い出しているのだろうか？

同社の開発部映像課に籍を置き、このゲームディレクターとグラフィックデザイン役を兼任している飯田和敏さんにお話を伺った。

「ストレスのない世界を造る。これが開発に携わるスタッフ全員のコンセンサスです」。

飯田氏は、多摩美術大学に学んだ。「僕は嫌いだけど」と言いながらも、ここ数年の画家・ラッセンのブームには興味を持たざるを得なかった。海の中の光景を必要としている人々が多いのは何故なのだろうか。

リュック・ベッソン監督の海洋映画「アトランティス」、ダイバー、ジャック・マイヨール、イルカ、クジラ。最近出版、映像部門を賑わしているこれらのキーワードに飯田氏は共通項を見いだしていた。

それは「癒し」の効果。

同時に本職のゲーム製作にも行き詰まりを感じていた。保守的な大作主義。ゲーム性とは関係のない、例えば主人公の設定などがもてはやされる風潮にいらだちを感じていた。自らが突破口を開こう！と決心した時、前述のふたつのものが頭の中で組合わさった。

それが「アクアノート」のイメージとなった。

■魚とコミュニケーション

しかし、「アクアノートの休日」とは一体、どのようなゲームなのだろうか。

「狭い意味でのゲーム性は存在しません。これまでのゲームとは拮抗する世界です。カタルシスはありませんが、ストレスもありません。海底を探索するだけ。それだけでも充分に楽しいゲームです」。

ポリゴンで構築された海底をさまようゲーム。とりあえずはこのようにイメージしておいて、間違いはない。ここにいわゆるゲーム性を付加するのは簡単だ。このゲームは潜水艦の一人称の視点で進行していくのだが、この潜水艦に燃料や酸素の概念を盛り込めさえすればいいのだから。限られた条件で、どこまで探検できるのか。そんなゲームには絶対したくない、と飯田氏は力説する。

しかし、ただ海の中を眺めているのでは面白くはない。魚が見たければ、水族館に行けばいい。そう思いたった飯田氏は、プレーヤーが世界に対してアクションが起こせるシステムを、いくつか考案した。

ひとつめは魚とのコミュニケーション。プレイステーションのコントローラーをオカリナに見立てて、音による会話を楽しむ。感じとることができる知性のある魚、イルカやクジラなどが何らかのリアクションを返してよこす、というのだから、楽しみだ。

ふたつめは、人工漁礁の作成。モニターの中に自分だけの水槽が持てる、というわけだ。生命が誕生する瞬間などが見れるはずだという。

三つ目は場所の演出。例えば前人未到のクジラの墓場や、難破船の内部の探索、ある角度でしか見られない顔面岩などなど。

サウンドにも凝る。「BGMは流しません。けれども音は鳴り続けます」。世界全体を「音の地図」に見立てて、ポイント毎にそこだけの音を配置する。移動すると、耳に届く音が変化する。絵だけでなく音もインタラクティブに変わる。自分の知識経験から独自のイメージを抱いてもらうこと。飯田氏はこの事を最も大切にしながら「アクアノート」を製作している。

開発現場から

世界の創造主に7つのアンケート

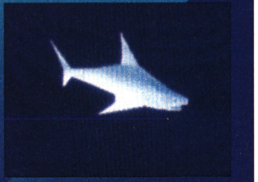
- ●影響を受けたアーティスト（ジャンル問わず） シド・バレット。ダニエルジョンストン。ヴェルベット・アンダーグランド。ティーンエイジ・ファンクラブ。ニルヴァーナ。ハーフジャパニーズ。ブライアンウィルソン。テクノ。石井聰亙。ヴィム・ヴェンダース。コーエン兄弟。キューブリック。松本太洋。竹中直人。根本敬。その他無数
- ●影響を受けた作品（ジャンル問わず） 悪魔のいけにえ。ファントム・オブ・パラダイス。ザ・フライ。ロボコップ。爆裂都市。狂い咲きサンダーロード。サクリファイス。さらば箱船。フルメタルジャケット。死んでもいい。勝手にしやがれ。道。ベルリン天使の詩。ゆきゆきて神軍。その他無数。
- ●好きなテレビゲーム ゼビウス。テトリス。MOTHER。
- ●今一番旅してみたいところ 宇宙
- ●好きな魚介類 クジラを見に行って好きになり、以後食べたいとは思わなくなった。
- ●好きな言葉 彼岸主義者は生まれた時から負けている。
- ●休日の過ごし方 レコード屋→本屋→レコード屋→本屋→映画館→レコード屋。

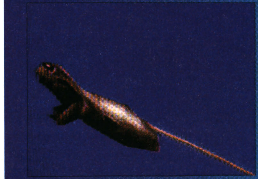
いいだかずとし。1968年。11月26日生まれ。千葉県出身。多摩美術大学卒業。

「アクアノートの海」の住人たち

シードラゴン

リュウグウノツカイ


ホオジロザメ


深海魚

シーラカンス

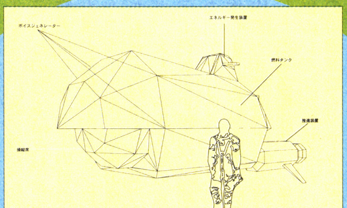
「アクアノートの海」に棲む生き物たちは、現実のものとは異なる生態系を編んでいる。深海魚と熱帯魚と海水魚が同居する海というのも、なんだかワクワクするではないか。「魚図鑑じゃないわけです（笑い）」と飯田氏。それにしても魚のセレクトは楽しそうだ。

「面白い形のもの、異様な形のもの。ルックスのストレンジさで決めていきます。オリジナルの魚も登場して、全部で100種類前後かな、数としては。まだ公開はできませんが、軟体動物もいます。彼らの動きは絶品です。期待してください」。

「アクアノートの休日」チームの記念撮影。広報の島崎氏がいう「夏頃になるでしょうね」の発売日に向けて開発は急ピッチで進行中だ。

「アクアノートの休日」を司るゲームイメージ

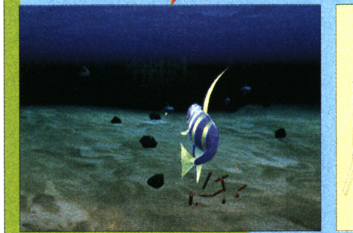
視点は一人称



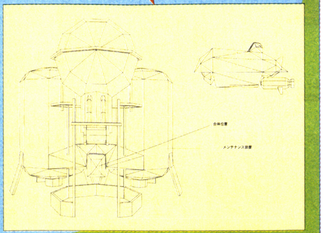
一人乗り最新鋭小型潜水艦。ホリディ号にて海底を往く。ただし、潜水艦本体はゲーム中には、ほとんど出現しない。

何をするのも自由

ひたすら楽しい海底散歩


魚も踊る海底を気ままにウォーキング（写真はイメージビジュアルです）

人工リーフで育てる楽しみ



ホリディ号の基地。両者が合体することでリーフエディットが出来るようになる。

プレイステーション

五劫のすり切れ

今世界中で大人気のDOOM。なぜかMac版だけは出ていないんだ。DOS/V、SGIはてはSUPER32X用まで出ているのに…。そんな悲しみにくれるMacDOOMERたちに耳寄りな情報を一つ（ウワサなんだけどね）4月15日に出るらしいっす、MacDOOM。さぁ今から連射の特訓だ！（DOOMEST）

95年5月26日

12800円

ゲームの目的■市長兼プランナー兼建設者となり、都市の開発を手がけるシミュレーションゲーム／発売元■イマジニア／16M／バッテリーバックアップ

シムシティ2000

Jコード 001457

より手ごわくより楽しく！新都市構築

■新都市建設の中味

プレーヤーは、このゲームで架空の都市の市長の役割を担う。まずは、アイコンを操作して、モニターのなかで自由に都市開発を行う。ただしいったん都市の建設を始めると、市民が移住してきて次第に家や仕事場を作ったり、仲間を増やしたり。プレーヤーの思惑を超えた活動を始める。

さて、ここからがこのゲームの醍醐味。都市としての環境を整えて、行政までをこなす。プレーヤーは市長としての責任と権力の両方を堪能できるのだ。

そんな楽しさを最初に教えてくれたのは、スーパーファミコンでもすでに発売されている前作「シムシティ」。その続編の2000でもっとも特徴的な変更点といえば、画面構成が真上から見おろした2次元のグラフィックから、斜めから見おろしたクォータービューと呼ばれる3次元的な表現になったこと。これによって、街の構造や変化する様子が、よりダイナミックに確認できる。

また水道設備、地下鉄、高速道路、トンネルなどの新要素が追加され、良くも悪くも、ゲーム性はより複雑になった。

■都市の躍動

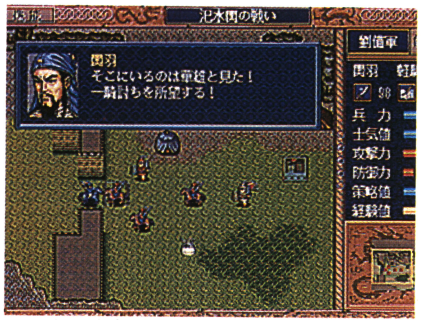
プレーの舞台となる世界は21世紀。まずはブルドーザを使って、整地から。土地を平らにしたり、下げたり、上げたり、自分の好みの土地を作りあげる。そして9種類ある発電所の中からひとつを選んで建設。さらに住宅、工場などを設置して、送電線を引く。また、交通網や上下水道の施設も忘れてはならない。

いかに効率よく都市運営のバランスを取るのかが、このゲームのポイントとなる。そのためのバロメータとして、ゲーム中にときどき表示される市民の声をよく聞くことはもちろん、都市やそれを取りまく環境についての情報が得られる新聞を購読する必要も。

■破壊願望で挑むも可

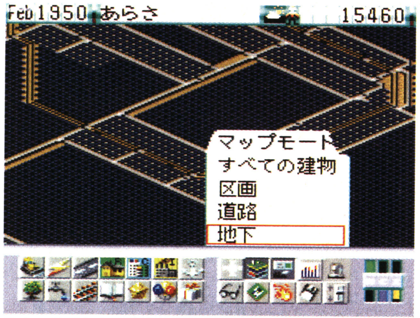
このように都市を建設していくのが本来のゲームの目的。でも、築き上げた都市を自ら破壊する手段もある。モンスターの襲撃から飛行機の衝突事故まで、プレーヤーがコマンドを選択するだけで瞬時に都市を破壊することができる。

とにかく、自由度が高いシステムなので、作る喜びと同時に壊す快感がまで味わえるわけだ。ただし、選べる設定が細やかに複雑になった分、プレーに慣れるまでは多少てこずるはず。それさえクリアできれば、誰でも手軽に権力者の快感と悲哀を味わえる。



関羽
そこにいるのは華雄と見た！
一騎討ちを所望する！

モンスターが都市を襲撃してきた！

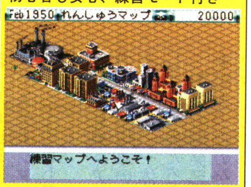


地上、地下と2層構造になっている

●プレイイメージ●

すでにパソコン版をプレーした人なら、画面切り替え時の時間が長いとか、グラフィックに違和感があるとかの不満があるかもしれない。だが、スーパーファミコン版だけのフィーチャーとして練習マップモードが追加されている。おかげで、パソコン版でプレーヤーを泣かせた、初期の取っつき難さが改善された。

初心者も安心、練習モード付き



Play Image

95年5月26日

価格未定

ゲームの目的■名馬5頭の実在データから新たなる軌跡を創造する育成シミュレーション／発売元■NGP／24M／バッテリーバックアップ／1人用

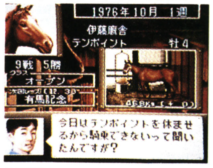
武豊 GⅠメモリー

Jコード 003972

実在の名馬と自分の育てた馬が対決

武豊監修によるフルゲート18頭立て競争馬シミュレーション。実況音声で関西テレビの杉本清氏が出演。魅力はプレーヤーの育成した馬と武豊の乗るメジロマックイーンや、実在の名馬たちとを対決させることだ。また、名馬5頭の実在データを引き継いで、新たな自分だけの栄光の軌跡を作り出したりもできる。作家・志摩直人の詩を挿入した名馬名場面では、思い出のシーンが再現され、あの時の感動をファンに思い起こさせてくれる。

馬の事を教えてくれる武豊



今日はテンポイントを休ませるから騎乗できないって聞いたんですが？

95年7月

価格未定

ゲームの目的■宇宙戦闘機に乗ってドッグファイトを楽しむ、スペース3Dシューティング／発売元■EAV／CD-ROM

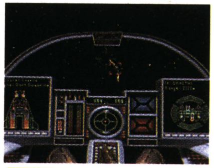
Wing Commander ARMADA (EA-EX)

Jコード 000817

アーケード感覚のスペースバトル

3Dシューティングの人気シリーズ『ウィングコマンダー』の番外編的作品。このシリーズの敵役としておなじみの、猫型宇宙人キルラッシ帝国のパイロットになって、地球連邦と戦うことができる（地球側で戦うことも可能）。スピーディーな3Dバトルは、ジョイスティックを接続することで、アーケードゲーム感覚で気軽に楽しめる。2人での対戦・協力プレー、2台のパソコンを利用した通信プレーの機能も。英語版（日本語マニュアル付）。

おなじみシリーズ番外編



WINDOWS

95年4月未定

14800円

ゲームの目的■自ら君主となり中国全土の統一を目指すシミュレーションゲーム第4弾／発売元■光栄／CD-ROM

三國志Ⅳ

Jコード 004472

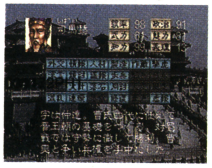
より人間らしくなった武将たち

多くのファンを生んできた、光栄の代表的歴史シミュレーション『三國志』シリーズの第四弾。

今回の最大の特徴は、武将のパラメーターに従来の武力と知力のほか、人材や連環といった、24種類の特殊能力を持たせたこと。それにより武将個々の特徴がはっきりし、より効果的な人材の登用ができるようになった。

また、実写映像を取り込んだグラフィックが、壮大な大河ドラマのような雰囲気を演出している。

有名武将は特殊能力が多い


字は仲達。曹氏四代に仕えて晋王朝の基礎を築いた。対蜀戦では守勢に徹して勝利。曹爽と争い兵権を手中にした。

95年4月28日

12800円

ゲームの目的■試合中の駆け引きを重視したプロ野球ゲーム。選手はすべて実名。／発売元■ヘクト／16M／バッテリーバックアップ／1〜2人用

シミュレーション プロ野球

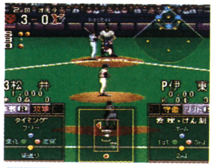
Jコード 001449

18メートル間の真剣勝負に着目

このゲームは、監修にヤクルトスワローズの古田選手を起用。打者なら得意なコースや打球の飛び方。投手なら球種や得意なコースなど「グラウンドの監督」と呼ばれる捕手から見た、各選手の細かいデータが組み込まれている。

操作は、守備シフトや投げる球の種類、サインプレーや待つ球の決定くらい。バッターとバッテリーの駆け引きという、野球が持つ静的な面白さを体験することが可能。野球について造詣の深い人が、納得できる。

玄人好みの野球を楽しめそう



五劫のすり切れ

必殺ポリゴンぐりぐりゲームのDOOM。アメリカでは電話回線を使った対戦プレーを主催する会社も現われておおいに盛り上がっているんだが、ついに日本でも対戦プレーが可能になるかもしれないのだ。某インターネットプロバイダーが企画をしているんだがはたしてどうなることやら。（DOOMON）

95年4月21日
7800円

ゲームの目的■『ぼのぼの』の世界で動物とコミュニケートする、生活シミュレーション。／発売元■アミューズ／バンダイビジュアル／CD-ROM／1人用

ぼのぐらし

おつきあいシミュレーション

Jコード 002836

ゲームとコミュニケーションもいいかも

■ゲームに心を伝える

ゲームに登場するキャラクターたちは、基本的にワガママだ。彼らの行動は、何を置いてもゲーム進行、ストーリーの流れを第一に考えられている。プレーヤーが持っている微妙な感情を伝えられることなど、まずないだろう。

ゲームは限定された世界だから、と割り切ってしまえば、当然と言えば当然かもしれない。しかし、その点を不満に感じたことがある人も少なくはないはず。ゲームのキャラクター相手にだって、もっと思い通りにコミュニケーションが取れてもいいんじゃないだろうか。

『ぼのぐらし』は、そうしたキャラクターとのコミュニケーションに主眼を置いたソフト。プレーヤーは「ぼのぼのワールド」に入り込んだ、初めての人間になる。この世界の中で、ぼのぼのをはじめとする動物たちとコミュニケーションして、日々を暮らしていくことになる。

■ぼのぼの世界の日々

スタートする前に、プレーヤーはまず、生年月日や血液型など、自分についてのデータを入力することから始まる。この時点でプレーヤーは、ある個性を持った「ワタシ」として、ぼのぼのワールドに入っていくわけだ。

ゲームの中では、原作でおなじみのキャラクターたちが、そこかしこに立っている。実際に彼らとコミュニケーションしていくわけだが、そこは人間と動物、言葉で語りかけることはできない。自分の気持ちは、すべて身振り手振りや喜怒哀楽で示してやるわけだ。

誰かに物をあげることもできるし、気に入らなければ殴ることもできる。そんな風にして、ぼのぼのワールドでの日々を暮らしていく。最終的には、そうした行動の中から、プレーヤーがどんなタイプの人間であるかを教えてくれるしくみになっている。

■生活をシミュレート

コミュニケーションの相手となる動物たちにも、いろいろな個性がある。お調子者のキツネもいれば、寡黙なクマもいる。それぞれどこにでもいそうな、それでいて個性のある性格の持ち主だ。

もちろん、相手の性格によってつき合い方も変わるだろう。中にはプレーヤーと性格の合わないヤツもいるかもしれない。最後までプレーするためには、そんな相手ともうまくつき合っていく必要がある。

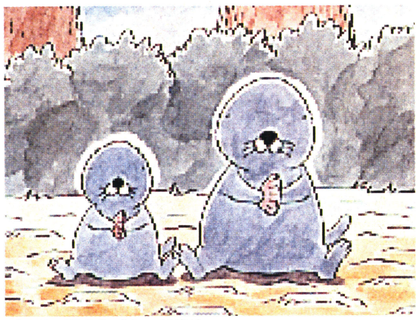
こうしてみると分かるように、このゲームは人間社会の縮図でもある。キャラクターたちと接している自分を、鏡のように見つめることができるわけ。ゲームというより、のんびりタイプの社会生活のシミュレーション、といった方がいいかも。

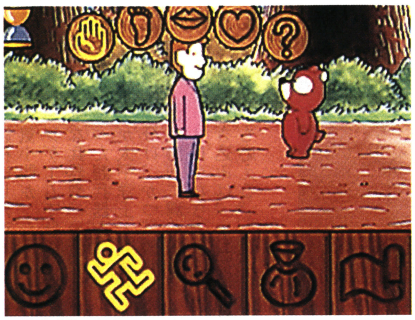
原作紹介

このゲームの原作、いがらしみきお著『ぼのぼの』（竹書房）は、通算で500万部に手がとどくほどの大ヒットマンガ。主人公であるラッコの子供の目から見た、素朴かつファンタジックな世界観は独特で、時に哲学的でさえある。93年に映画化され、話題となった。95年春からはＴＶでも放映される。原作者は神の啓示を受けて漫画家になったのだとか。

神の啓示はホンモノであった

ぼのぐらし
©いがらし みきお 竹書房


パステル調の色づかいが絶妙


不思議感覚のシミュレーション

!? 3DO

95年3月
12800円

ゲームの目的■戦闘爆撃機Ｆ－15に乗り、困難な攻撃任務に挑むフライトシミュレーター／発売元■マイクロプローズ／CD-ROM／3.5inch

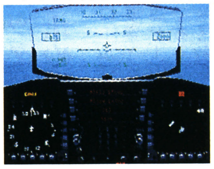
F-15 ストライクイーグルⅡ

Jコード 000248

誰でも気軽に戦闘機パイロットになれる

優れた爆撃能力を持ち、戦闘機としても強力なＦ－15・ストライクイーグル。その飛行をリアルに体験できるのがこのソフトだ。プレーヤーはＦ－15のパイロットとして、リビア、ベトナム、ペルシャ湾などの戦闘地域におもむき、敵戦闘機の攻撃や、軍事施設の爆撃などの任務を遂行する。ＴＯＷＮＳ版には、湾岸戦争を題材にした追加シナリオ『砂漠の嵐』も収録されている。墜落しない「イージーモード」があるので、初心者でも楽しめる。

コクピット内もリアルに再現



FM-TOWNS

95年4月
価格未定

後漢志

Jコード 004359

細かい設定の中国統一物

登場武将は３０００人以上。武将を何人でも同時に担当でき、諸外国の武将も担当できる。官位も数十種類あり、王位や帝位も宣言可能など、自由度の高さが特徴。

ゲームの目的■中国統一のために歴史上の武将を操作し成長させるシミュレーション／発売元■天水ソフトウェア／3.5inch／5inch

!? PC9801

95年4月
価格未定

後漢志

Jコード 004367

緻密な設定の中国統一物

登場武将は１０００人以上。家臣や在野の武将も担当でき、複数軍閥での混戦もできる。また、家系図や家臣図を表示できるなど、緻密なプレーを目指している。

ゲームの目的■群雄の中で中国統一を目指す歴史シミュレーション／発売元■天水ソフトウェア／3.5inch／5inch

!? FM-TOWNS

95年５月12日
6200円(予)

サラブレッドブリーダーⅡPlus

Jコード 004553

優秀な競争馬を育てよう

スーパーファミコン版からの移植作。過去31年間の中央競馬史を再現。２７００以上の重賞レースや、１０００頭以上の馬データなどがインプットされている。

ゲームの目的■馬を調教しながらレースを勝ち抜き、更なる馬の生産、育成を目指す競争馬育成シミュレーションゲーム／発売元■ヘクト／CD-ROM／1人用

!? プレイステーション

95年4月下旬
9800円

新ＳＤ戦国伝　大将軍列伝

Jコード 003549

列光頑太無、発進！

『ＳＤ戦国伝』のシミュレーションゲーム。１体１体の強烈なキャラクター性を豊富な攻撃パターンと、個性的な会話で演出する。未公開キャラクターも登場する。

ゲームの目的■『ＳＤ戦国伝』戦士のキャラクター性で遊ぶシミュレーション／発売元■ベック／12M／バッテリーバックアップ

!? スーパーファミコン

95年4月5日
12800円

ゲームの目的■降りかかる戦闘に勝ち抜き、漢室の復興をなし遂げる／発売元■光栄／バスマウス対応

三國志英傑伝

Jコード 003361

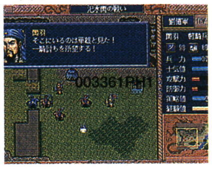
名将・劉備玄徳の生きざまを追体験

あまたの三国志ゲームが数字と数字の駆け引きによる「陣取り」合戦だとすれば、この『英傑伝』は、武将・劉備玄徳の生き様をなぞらえる「ごっこ」が楽しめるゲームだ。

三兄弟と呂布の「虎牢関の戦い」。曹操軍との「長坂橋の戦い」……。三国志ファンを魅了した名勝負の数々。

プレイヤーは、ドラマチックに演出された戦闘に勝利しながら、原典「三国志演義」に忠実なシナリオを進めていく。

三国志ファンこそ楽しめる



!? DOS/V

ゲームの裏技って情報誌から仕入れる人がおおいかもしれないけど今はパソコン通信が主流みたい。パソコン通信の会議室では毎日毎日あつい討論（？）が繰り広げられているんだってパソコン、モデムも安くなったから初めてみるのもいいかもよ（Dream On）

五劫のすり切れ

機動戦士ガンダム
MS BATTLE LINE

95年4月上旬
9800円

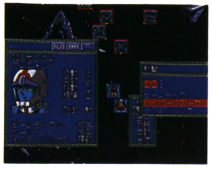
ゲームの目的■初代ガンダムでのモビルスーツ戦を精密に再現した戦術シミュレーション／発売元■ファミリーソフト／3.5inch／5inch

Jコード 003174

歴史をたどるも変えるも自分次第

『機動戦士ガンダム』の舞台となった1年戦争がシミュレートできる。

戦闘はモビルスーツ同士で行なうが、同一ターン内にできる行動はモビルスーツによって違う。これは、搭乗するパイロットに行動ポイントが設定され、ポイントが多いほど同一ターンにたくさん行動できるからだ。そして、優秀なパイロットほどポイントが多く設定されている。そのため、モビルスーツよりもパイロットを第一に考えた戦いかたが重要視されるだろう。


ノスタルジーも魅力のうち

!? PC9801

花岡貴子推奨　ウルトラ馬券

95年5月21日
12800円

Jコード 003085

ゲームの目的■競争馬の戦績などのデータを入力して、競馬の当たり馬券の予想を行うツール／発売元■カルチャーブレーン／8M／バッテリーバックアップ

当たってナンボの馬券予想ツール

■花岡貴子がカンバン

競馬の予想ツールは数多いが、どのソフトにもあまり強い個性がない。各メーカーとも個性を出そうとしているなかで、この『ウルトラ馬券』は、夕刊フジで活躍中の花岡貴子記者の名前をカンバンにして個性を出そうと試みている。

■新聞タイプの入力

このソフトでは、競争馬の過去の実績を中心とした62項目を使用している。例えば前走の結果などの一般的なものから、調子や調教などの当日状況、さらに毛色まで入力できる。はたして毛色が馬券予想に関係するのかは分からないが、入力データの細かさもポイントというわけ。

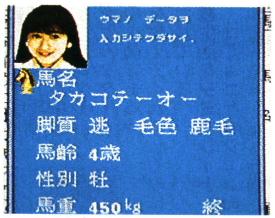
ただし、データが細かければ、その分ユーザーが入力する手間は増加する。このソフトではその点を、データを競馬新聞を模した画面に入力する方法を取ることでクリアしようと試みている。勝手知ったる馬柱で違和感ないデータ入力を、というわけだ。

また、主要な競争馬については、それぞれ名前や血統などの固有データと、95年1月までの戦績データが前6走分、最初から登録されているのがうれしい。

■使いやすさへの疑問

しかし、この肝心のデータ入力、実はちょっと落とし穴がありそうだ。新聞そのままのデータ入力とはいえ、構成はどの新聞とも異なる、完全なオリジナル。しかも競馬新聞はすべてレイアウトが違うので、結局は新聞の情報を読み解く手間がかかるわけだ。

ただ、もともとが嗜好性が強いツールだけに、新聞型の入力方法も、好み次第で使いやすく感じる人もいるだろう。馬券予想ツールは、どのソフトをとっても一長一短なので、このソフトの長所が気に入るなら、チェックしてもいいかも。


ウマノ データヲ
入カシテクダサイ。
馬名
タカコテーオー
脚質 逃　毛色 鹿毛
馬齢 4歳
性別 牡
馬重 450kg　終

レースのシミュレートもできる

!? スーパーファミコン

紺碧の艦隊

95年4月21日
8800円

ゲームの目的■荒巻義雄の仮想第二次世界大戦小説のシミュレーションゲーム／発売元■徳間書店／CD-ROM／1人用

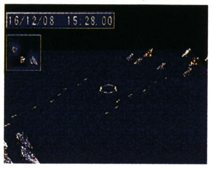
Jコード 003328

第二次世界大戦もう一度

もし、今の技術があったら、第二次世界大戦はどうなっていただろう。

第二次世界大戦をもう一度するならば、というイフを題材にした荒巻義雄の大人気小説が、シミュレーションゲームで登場。奇想天外な兵器や、最新鋭技術を使った超兵器を、プレーヤーが太平洋上で戦略的に使い分け、かつて敗北した戦いを勝利に導くのだ。

3DOならではの兵器の描き込みは、マニアの期待にも応える。



艦隊戦はアクション仕立て

!? 3DO

パドックノート’95

95年4月1日
8800円

Jコード 004332

目で見れる自分の予想

自分の目で、自分の予想や去年の3歳馬のレースを確認できる予想ソフト。競馬雑誌『Ｇａｌｌｏｐ』の全面協力で、血統や、騎手データも入っている。

ゲームの目的■アニメーションつき4歳クラシック競馬予想ソフト／発売元■フジテレビ／CD-ROM／要256色／CPU68040/25MHz以上推奨／RAM8M以上／漢字Talk7以上

!? マッキントッシュ

パドックノート’95

95年4月1日
8800円

Jコード 004341

映像で予想が確認できる

アニメーションで、去年の3歳馬レースや自分の予想したレースが見れる。競馬雑誌『Ｇａｌｌｏｐ』の全面協力で血統、騎手データからの幅広い予想ができる。

ゲームの目的■『Ｇａｌｌｏｐ』全面協力の4歳馬クラシックロード予想ソフト／発売元■フジテレビジョン／CD-ROM／要256色／バスマウス対応／CPU80486-33MHz以上推奨／RAM8M以上

!? WINDOWS

パチ夫くん3

95年4月28日
4800円(予)

ゲームの目的■ロールプレイングゲーム風パチンコゲーム第３弾／発売元■ココナッツジャパンエンターテイメント／1M／パスワード

Jコード 002411

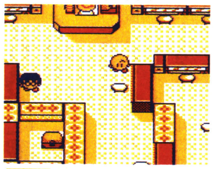
バッタバッタと打ち止めていく快感

ロールプレイングゲームの要素を取り入れた、パチンコゲームのシリーズ第3弾である。

迷路をさまよい、行く手をさえぎるパチンコ台を打ち止めにして、スペシャル台に挑戦するのだ。

プレーヤーが戦う相手はパチンコ台。迷路の中で見つけたアイテムを使えば、打ち止めにするのもかんたんになる。

次々とパチンコ台を打ち止めにしていく快感。征服欲を満たしてくれるのが魅力のゲームだ。


打ち止めると道が開く

✓ ゲームボーイ

ママレード・ボーイ

95年4月上旬
3980円(込)

Jコード 002721

ゲームの目的■２人の男の子とつき合う恋愛ゲーム／発売元■バンダイ／再販／2M／パスワード／スーパーGB対応

恋のゆくえは貴方次第

漫画、アニメが原作のゲーム。3日間、遊と銀太とデートをして、どちらが好きかが選ぶ。どんな告白をされるかは行動次第。原作にとらわれないストーリー展開ができる。

!? ゲームボーイ

ママレード・ボーイ

95年4月
価格未定

Jコード 002704

発売元■バンダイ

漫画、アニメの原作を題材としたハッピーエンドを目指す恋愛シミュレーションゲーム。

!? スーパーファミコン

天下御免
for Windows

95年4月7日
12800円(予)

ゲームの目的■江戸時代の商人となって事業をおこしていくシミュレーション／発売元■アートディンク／3.5inch2DD7枚／要256色／RAM5.6M以上／空HD7M以上／WIN3.1以上／

Jコード 003778

「天下一」の商人をめざせ

所はお江戸、日本橋。プレーヤーである青年は、商人になって事業を切り盛りしていく。目的は人それぞれ。江戸で一番の長者を目指すもよし、町人に人気の旦那になるもよし。プレーヤーの気概次第でどんな商いもできる。いろいろ起こるイベントも、歴史シミュレーションゲームの史実的な堅苦しさはなく、用心棒や岡っ引きなど、まるで時代劇そのままの人物が登場する。活きた江戸の空気に触れている気にさせるゲームだ。

もうかりまっか？

✓ WINDOWS

五劫（ごこう）のすり切れ　今ゲーセンで一番熱いバーチャファイター2。今年中にはサターン版がでるらしいけど、やっぱりオリジナルで楽しみたいよね。基盤を買いたいんだけど、あれっていくら位するのかなぁー。安く売っていないんかなぁ。(リオン使い)

95年4月中旬

9500円

RES ARCANA
ディアーナ・レイ占いの迷宮

Jコード 000566

ゲームの目的■日常的な様々な関心事を西洋＆東洋的ムードで占うツール／発売元■ココナッツジャパンエンターテイメント／8M／カートリッジ／1人用

気軽に占うもよし本気で占うもよし

■扉の向こうで明かされる運命

個人データを入れてボタンを押す。やがて木製の頑丈な扉が姿を現し、プレイヤーを導くかのように左右に押し開かれる。ここから先はディアーナ・レイの占いの世界。3つの占いと、心理テストで恋愛・結婚、仕事、学業、性格、相性などの関心事に答える。

■東洋・西洋両面から分析

象徴的な絵と数字の入った大アルカナと呼ばれる22枚のカード。タロット占いには、2つの方法がある。クロススプレッド法で5枚のカードを使い、恋愛・結婚・相性について占う。ゆっくりとカードを並べる手つきには、その手に秘められた力のようなものを感じる。また、インスピレーションでカードを1枚引く方法では、今日の運勢や仕事、学業が占える。

東洋の易占いは、300年ほど昔に中国で生まれた。この世の全てを8個の「卦」に分け、さらに陰陽に分ける。じゃらじゃらという音とともにぜい竹をさばき、「卦」を表す算木が静かに置かれていく。置き方の微妙な違いで結果は大きく変わる。

始めに入力する、生年月日と出生時間は、西洋のホロスコープ占いで使用される。複雑な計算を必要とする上昇宮を使い、出生時間に東の地平線にある上昇点が、どの星座に入っていたかを調べ、その星座の持つ要素から、プレーヤーの性格、運勢を教えてくれる。

■1つの選択が変える運命

心理テストは、5つのショートストーリーを進めていくことで、恋愛、結婚、仕事、金運、精神年齢の5項目について自分では気づかなかった心の奥底に眠る心理を探り出してくれる。よく考えて選択して行かないと、とんでもない結果が出てショックを受けるかもしれない。

神秘的な占いの瞬間。

!? スーパーファミコン

95年5月下旬

11800円

デッドフォース

Jコード 004171

ゲームの目的■個性的な能力を持つキャラクターを率いて戦うファンタジー系シミュレーション／発売元■風雅システム／RAM2M以上／Marty対応／要マウス

全13ステージに挑戦！

平和なダルディーラ大陸に起きた戦乱を描くシミュレーション。強力なユニットを作り出す生体融合システムなど、数々の新システム搭載。キャラクターも魅力的。

!? FM-TOWNS

95年4月21日

11800円

アマランスKH

Jコード 004189

ゲームの目的■王国の貴族が新しい国を作るまでを描いたシミュレーションゲーム／発売元■風雅システム／PC-286/386/486/586対応／HD対応／FM・MIDI音源対応

ここから始まる物語

『アマランス』の続編。前作の舞台であった王国の、252年前の建国時代を描く。プレーヤーは名門貴族の指揮官となり、20以上のエピソードで戦闘を楽しめる。

!? PC9801

95年5月中旬

12800円(予)

旅客機シミュレータ「JET STREAM」

Jコード 004529

ゲームの目的■ジェット旅客機のパイロットになり、日本全国を飛び回る3Dフライトシミュレーター／発売元■ダットジャパン販売／CPU80386以上推奨／MS-DOS3.0以上

旅客機の機長になる

火災、ハイジャックなどのトラブルを回避しながら、各都市を回る。羽田、成田など大都市の空港の地形を完全にシミュレート。高度な画像処理がウリ。

!? PC9801

95年5月

9800円

TFX

Jコード 000736

発売元■EAV

ドッグファイトの楽しめるフライトシミュレーター。実在の戦闘機の操縦感覚が味わえるよう、細部まで細かくコックピットを再現。

✓ PC9801

95年5月19日

9800円

シンジケート

Jコード 001481

発売元■EAV

『ポピュラス』で名を馳せたブルフロッグ最新作。大企業の重役となり、暗殺や誘拐といった暴力的行為で世界を征服する。

!? スーパーファミコン

ゲーム用語のAtoZ

懐かしのレトロ単語編

●インベーダーハウス

今でいう、アミューズメント・スペース。「ゲームセンター」という言葉ができる以前に使われていた。実際、店内にはスペースインベーダー以外、何も置かれていなかった。類語に「ジャンピューターハウス」がある。

●ジャンピューター

本来は、一世を風靡したとある業務用麻雀ゲームの商標だった。しかし、麻雀ゲームのジャンルはほとんど同機種の寡占状態だったため、コンピュータ麻雀ゲームの代名詞として使われていた。

●名古屋撃ち

スペースインベーダーの攻略法として、もっとも普及した方法。詳しい解説は省くが、知らない人には奇跡のように見える大胆な方法だった。プログラム特性の裏をかいたもので、いわゆる「攻略法」の元祖といえる。

●ゲーム喫茶

テーブル型のゲーム筐体（きょうたい）をずらりと並べ、あとは通常の喫茶店と同じように営業するという、インベーダー時代特有の店舗形態。現在でも、大手チェーンの「マイアミ」等に、その名残が見られる。

●24時間ゲーセン

風営法改正以前、ゲームセンターは終夜営業を許されていた。中にはカウンター付きで飲食ができる店もあり、奇妙に居心地のいい空間を形成していたのであった。

●連射

バリバリと弾を撃ちまくるシューティングゲームの隆盛とともに、ゲームには「連射」のテクニックが不可欠なものとなった。人それぞれに好みの方法があり、そのバリエーションは多彩。

2本の指で交互にボタンを叩く「ピアノ撃ち」、体力の要る「痙攣撃ち」、指先やコインでボタンを擦るようにして撃つ「コスリ」等が主要なもの。また、『ハイパーオリンピック』という、ひたすら連射が必要なゲームでは、金定規を弾いてその振動で連射する必殺技も生み出された。が、これは多くのゲームセンターで禁じ手とされた。

●16連射

ファミコンゲームの黎明期、連射のスピードがゲーマーとしての「格」を決めた時代があった。その最高峰に君臨したのがハドソンの広報部員であった「高橋名人」で、彼は1秒間に実に16回の連射が可能であったという。同社から発売された連射機能付きコントローラーは、玩具界で大ヒットを記録した。

●名人

「ゲームが上手い」という理由で神格化された、子供たちのヒーロー。その正体の多くは、メーカーの広報担当者であった。といっても、100%虚構のキャラクターというわけではない。日々、仕事でゲームをいじっているのだから、上手いのも道理なのである。ゲームはもちろん、子供向け映画の主人公にまでなった「高橋名人」のほかに、「橋本名人」、「毛利名人」らが知られている。

●無限増殖

主にファミコンの「裏技」の一種で、手持ちの「残機数（ミスをしても、その数の分だけ再挑戦できる）」を無制限に増やすことのできる方法。

特定の条件で残機数が増える場合、普通は、それを何度も繰り返せないように設定する。しかしユーザーは、作り手さえ発見できなかった方法を、あっさりと発見してしまうのだ。『スーパーマリオブラザーズ』の無限増殖技が代表例。

●隠れキャラ

特殊な操作をしないとゲーム中に現れない、意図的に出現しにくく設定されたキャラクターのこと。発見、もしくは発見後攻撃することで、高得点ボーナスが得られる場合が多い。ブーム時に多くのゲームで乱発され、結果、インフレ状態に陥って衰退した。

●デカキャラ

ゲーム機の主流がファミコンだった時代、巨大なキャラクターを画面に表示するには、高度なプログラミング技術が必要とされた。そのため、画面いっぱいに広がるような巨大なキャラクターは大いに珍重され、これを特に「デカキャラ」と呼んだ。当たり前の存在となってからは、あまり使われていない。

超マイナーゲーム情報。マイクオールドフィールドってアーティストがいるんだけど、その人のニューアルバムに簡単なゲームがついているバージョンがあるんだ。輸入版のみだけどインスト中心のアルバムだからファンの人はチェックしてみてたらどうかな。（ちゅーぶらーべるず）　五劫のすり切れ

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom® LICENSED BY NINTENDO

hector Playing Interface

(社)日本野球機構公認

SIMULATION シミュレーション プロ野球

監修古田敦也
（ヤクルト・スワローズ）

4月28日発売
勝負はインコース高めのストレート!!

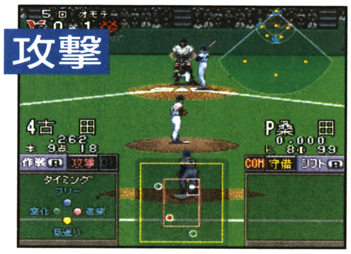
ゲームの制作にあたり、監修者としてヤクルト・スワローズ球団の古田敦也選手を迎え、データの提供や分析のほか、打者とバッテリーとの微妙な駆け引きについての貴重なアドバイスをいただき、それらをすべて織り込むことによって、プロ野球の実戦で行なわれる繊細な勝負の機微を忠実に再現することができました。

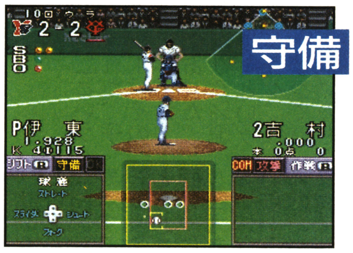
本ソフトに登録されているのは、'95年2月28日現在のセ・パ全12球団に在籍の選手384名。もちろん全員実名で登場します。登録選手は古田選手の分析により、打者は得意コースや打球特性、投手なら持球や投球パターンといった個性や実力がリアルに表現されています。

作戦の細部にこだわるプロ野球ファン待望のゲームソフトだ!!

- ●シミュレーションゲームでありながらコントローラーの簡単な操作だけで実戦さながらのプレイ！
- ●'95年のセ・パ12球団に在籍の選手384名が実名で登場！
- ●捕球・送球・走塁はオート。誰にでも実戦の醍醐味が！
- ●君のチームの成績によってシーズン中のいつでも参戦可能！
- ●「2P対戦」や「観戦」モードもあって楽しみ方も多様！
- ●フランチャイズ11球場も正確なデータで完璧に再現！

▼プレイヤーは監督としての指示を与え、打者として次の投球の球種やコースを読みボールを待つ。あとは自動だ。


攻撃
5回 オモテ
0 1
4古田
.262
本 9点 18
P桑田
0.000
K 81 99
作戦
攻撃
COM 守備 シフト
タイミング
フリー
変化
速球
見逃り

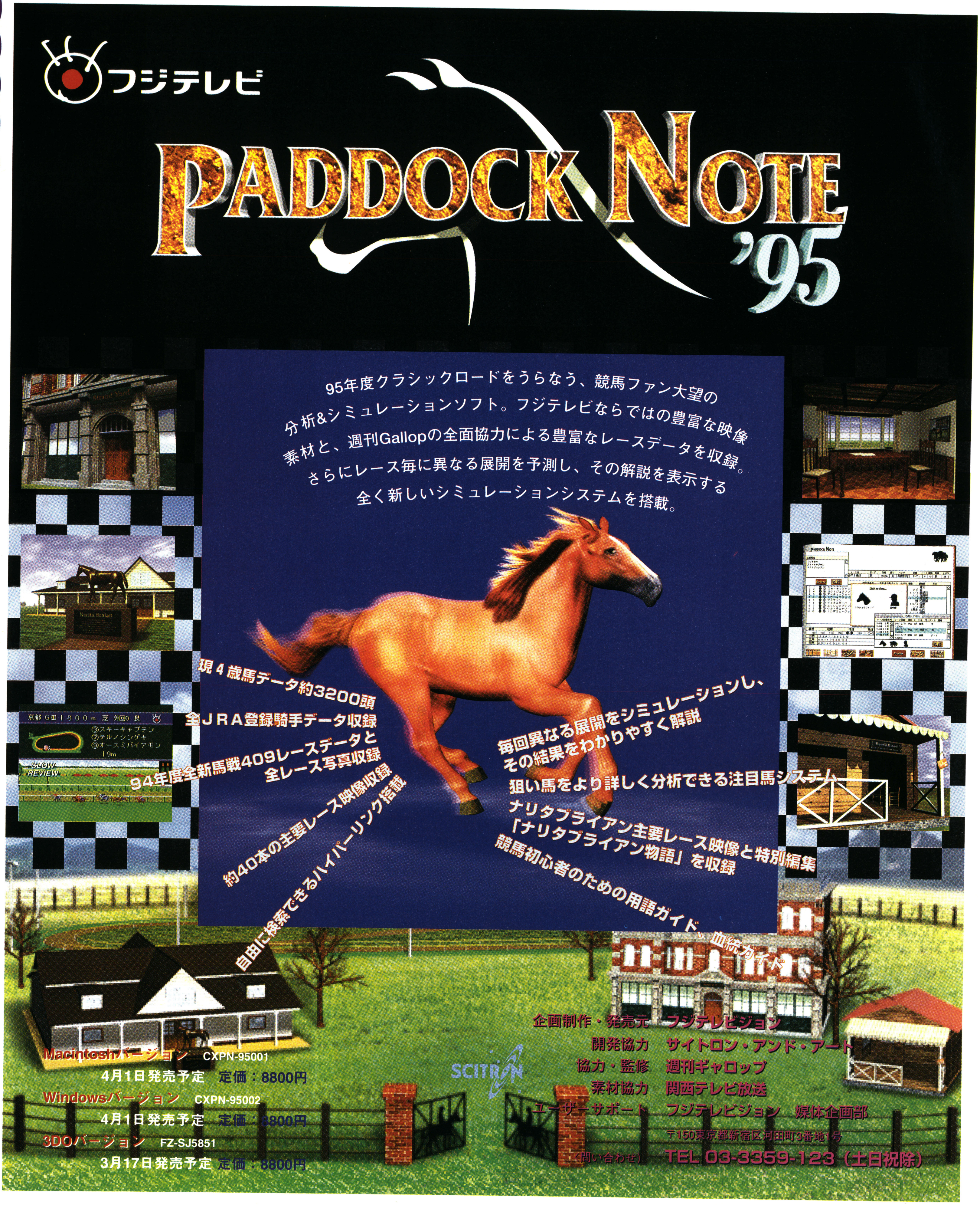

守備
10回 ウラ
2 2
S B O
P伊東
1.928
K 40 115
2吉村
.000
本 0点 0
シフト 守備
COM 攻撃 作戦
球種
ストレート
スライダー
シュート
フォーク

▲プレイヤーは監督としての指示を与え、バッテリーとして次の投球のコースや球種を決める。投球は自動。

株式会社 ヘクト
〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル
PHONE. 03-3956-2719 FAX. 03-3956-7002

© HECT 1995

希望小売価格**12,800**円


フジテレビ
PADDOCK NOTE '95
京都 GⅢ 1800m 芝 外回り 良
③スキーキャプテン
⑦テルノシンゲキ
⑨オースミバイアモン
19m
SLOW REVIEW
Narita Brian
PADDOCK NOTE
SCITRON

95年度クラシックロードをうらなう、競馬ファン大望の
分析&シミュレーションソフト。フジテレビならではの豊富な映像
素材と、週刊Gallopの全面協力による豊富なレースデータを収録。
さらにレース毎に異なる展開を予測し、その解説を表示する
全く新しいシミュレーションシステムを搭載。

現4歳馬データ約3200頭

全JRA登録騎手データ収録

94年度全新馬戦409レースデータと
全レース写真収録

約40本の主要レース映像収録

自由に検索できるハイパーリンク搭載

毎回異なる展開をシミュレーションし、
その結果をわかりやすく解説

狙い馬をより詳しく分析できる注目馬システム

ナリタブライアン主要レース映像と特別編集
「ナリタブライアン物語」を収録

競馬初心者のための用語ガイド、血統ガイド

Macintoshバージョン　CXPN-95001
4月1日発売予定　定価：8800円
Windowsバージョン　CXPN-95002
4月1日発売予定　定価：8800円
3DOバージョン　FZ-SJ5851
3月17日発売予定　定価：8800円

企画制作・発売元　フジテレビジョン
開発協力　サイトロン・アンド・アート
協力・監修　週刊ギャロップ
素材協力　関西テレビ放送
ユーザーサポート　フジテレビジョン　媒体企画部
〒150東京都新宿区河田町3番地1号
（問い合わせ）TEL 03-3359-123（土日祝除）

95年4月1日
9980円

ゲームの目的■大富豪の娘が好奇心からデスランド島へ旅立ち、数々の謎に直面していく／発売元■タイトー／20M／バッテリーバックアップ／1人用

Jコード 002925

レディストーカー
～過去からの挑戦～

立体地形を進む女の子が繰り広げる成長型冒険アクション

■豪快娘の旅
アクション。ただし成長型。疑似立体画面。主人公の名前はレディ。女の子。ちょっと暴れん坊。

ちょっと手軽で、かつちょっと重みのあるゲーム。TVコマーシャルが今年の頭くらいによく流れていたので、タイトルを知っている人も多いことだろう。主人公の女の子が成長を重ねながら、興味本位で不思議な世界を旅していくアクション。

■視点は親譲り
斜め見おろし式の画面構成、いわゆる俯瞰、別名クォータービュー。このスタイルを特徴とする作品は数限りないが、その画面を横に45度曲げて空間を表現した作品となるとその数はグンと減る。

『レディストーカー』のルックスはまさにそれ。立体感の演出のための手段として選ばれたその視点は、メガドライブで発売された『ランドストーカー』と同じだ。視点の斬新さから注目を集めた作品だったが、肯定派と否定派とに、みごとに分かれた問題作でもあった。開発はクライマックス。『レディストーカー』の開発も同じ。となれば、『ランドストーカー』のイメージが頭をよぎる。

■ハードに合ったデザイン
その考え方は基本的に間違ってはいない。ハードを越えた続編と呼んでもいいくらい、ベーシックな作りは継承されている。

ただ、制作者が前作の欠点を認識しようとしたその姿勢はどうやら反映されているようだ。高くて不評だった難易度が、まだ高めといえどもやや押さえ気味になった。それぞれのイベントも演出を加えつつ練られた。これをどうとるか。

スーパーファミコンを一般消費者用のマシンとすれば、メガドライブはどちらかといえばマニアックなにおいのするハードだ。だから、ユーザー数の多いハードが、「難し過ぎるアクション」を受け入れてくれる余裕はどこにもないとも考えられる。ならば徹底したシリーズ意識のもと作り出された続編というよりも新たな新作としてこの作品をプレイすべきだ。

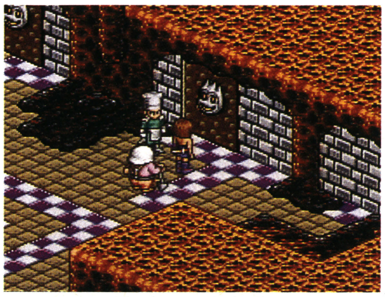
■戦闘方法は？
通常フィールドを移動していると突然敵が現れ、戦闘画面に突入する。戦いはアクション。敵に向かって攻撃ボタンを押せばよい。ため打ちもできる。

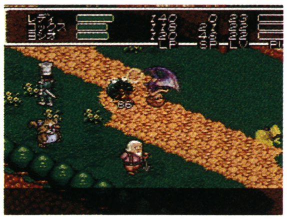
愉快なのは敵のリアクションだ。それぞれの敵が、まるでよくできたロールプレイングゲームなみに個性を持っている。ただボーッとしている敵。攻撃を受けると反撃する敵。近寄ると無敵攻撃をしてくる敵。飛び道具を使う敵。毒を持った敵。パーティで襲いかかってくる者もいる。回復用の敵を連れて現れる敵もいるくらいだ。複合攻撃もある。さまざまな反応があり、敵ごとに戦略を用意するくらいの心構えもときとして必要になってくる。

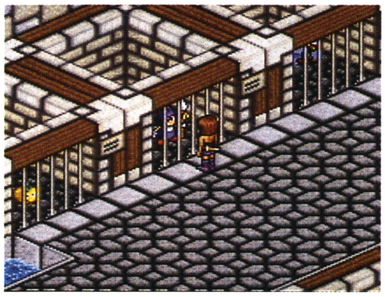
■様々な展開に酔う
テンポの良さ。映画のような劇的な演出に導かれながら、考えるひまもなく、次々と目の前に道が開けていく。マップ展開にバリエーションがあるので、長い迷宮でも飽きることは少ない。同じトラップで延々と引っ張るような作りではない。

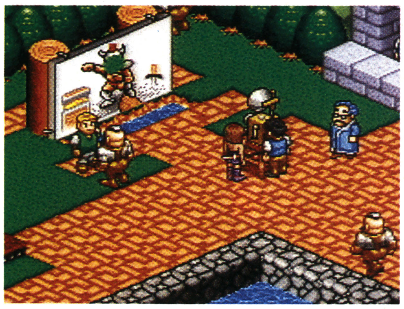
そしてあちこちで見かける思考型トラップ。

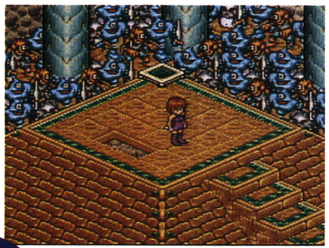
例えば、水道管のパーツを組み合わせて水を吸い上げるイベントなど、指だけでなく、頭を使わなくてはならない場面も多い。











次々とイベントがおきる。目まぐるしい展開にプレーヤーは引き込まれる

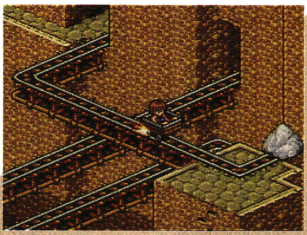
斜めゲームが増えてきたと思いませんか？

視点が斜め。コントローラーを斜めに持つとしっくりとくる操作。最近増えつつあるアングルだ。『ランドストーカー』『ソルスティス』『クレイジーチェイス』……。斜めなのはいいことなのか。斜めだと何かが変わるのか。

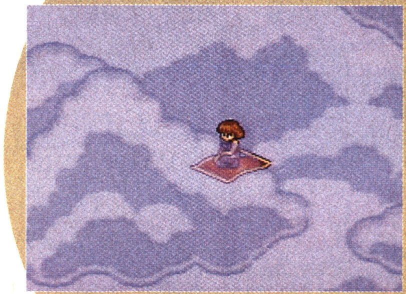
斜めだからこそ意味のあるトラップ。例えば、ただブロックの上にジャンプしようとする。サイドビューなら簡単だ。何気なくジャンプすれば乗れる。だが、斜め視点の場合はもっとシビアにならなくてはブロックに乗ることはできない。斜めでしか演出できない地形。

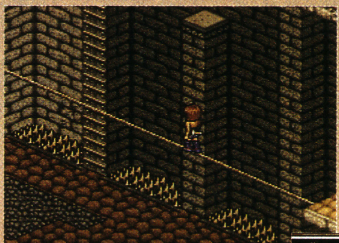
微妙な立体の表現。崖。断層。

斜めでしか味わえないスリル。落下感。『レディストーカー』は斜めであることの利点を生かしている良い例だ。

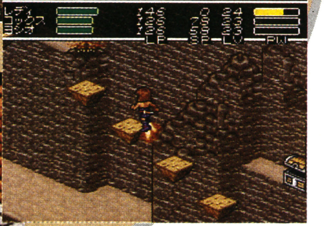


斜めの立体感は緊張をもたらすことがある。平面的なフィールドとは違う緊張感だ

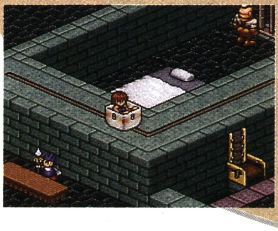




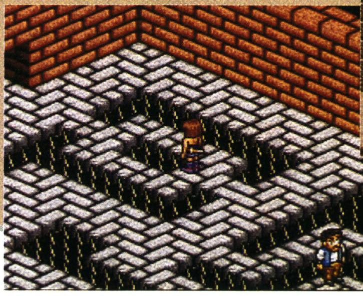
平面的な２Ｄ表現と異なるのは、動きがダイレクトに伝わってくること



斜めだからこそ意味の大きいトラップ。平面に慣れた指には厳しい。立体であることの意味が最も大きい瞬間



何気ないマップが大きな難関となってしまう。見た目ほど簡単ではない



開発現場から

開発元クライマックスで聞いたいろいろな話

オープニングを含めて、映画のような表現方法を目指しました。ゲームそのもので重視したのはテンポの良さです。どこに行ったらよいのかわからないと思う前に、冒険を求めてさまようようなゲーム展開。さらに、少し進めばマップの特徴、出現する敵がさま変わりするような小気味よい演出にも気を使っています。敵キャラクターの個性も面白く表現することに努めました。色々な性格を持っているモンスターがいるんです。のろいやつとか。素早いやつとか。主人公のアクションにも気を使っています。ダッシュをつけたり、攻撃時にためうちをできたり。軽すぎず、重すぎず、適度な重さのキャラクターを目指しました。（広報・談）

内藤寛
67年生まれ。チュンソフトから独立、クライマックス設立。

五劫のすり切れ

アドベンチャーゲームは発売日が買い！速攻で解いて、売りに行けば結構高く売れる。まぁ普通のアドベンチャーゲームだったらそんなに何度もやるもんじゃないから、1回エンディングを見れば充分じゃん。これならゲーム1本1～2000円しかかからないよ。（八墓村）

95年4月21日
10800円

ゲームの目的■12の塔に隠された魔法陣を探すロールプレイングゲーム。／発売元■エニックス／16Mバッテリーバックアップ

Jコード004049

魔法陣グルグル

絵描き歌のように作る魔法陣が楽しい

■絵描き歌感覚の魔法陣

『魔法陣グルグル』は、魔法陣を自分で描いて、そこから飛び出す魔法の効果を見ることができるロールプレイングゲーム。

魔法陣を作るには、まず火や水など、魔法の属性を決める。次に、敵にぶつける魔法など種類を決め、最後にどんな効果が発生するのかを指示すると、魔法陣が完成！　魔法陣から魔法が飛び出す。秘密めいた儀式、というよりも絵描き歌感覚。まるで自分で魔法を作って、唱えているような気分になれる。

■塔の構造は千変万化

ゲームの舞台となるのは12の塔。それぞれの塔の最上階にいるボスを倒して、魔法陣を手に入れるのが目的……と聞くと、難しそうに感じられるが、そんなことはない。塔は高くないし、中もそれほど広くはないので、意外に簡単。

ただし塔内の造りは、塔から出たりすると変わってしまう。一度上の階に行ってまた戻ってくるだけで、そこはもう違うマップ。でも逆に言えば、毎回ドキドキしながら塔を探検できるというわけ。塔の中は、はじめは真っ暗だけど、一度通った道は明るくなるし、しかもマップに書き込まれていく。つまり、迷子になる心配もなく、気楽に冒険を進められるのだ。

■女の子が握る主導権

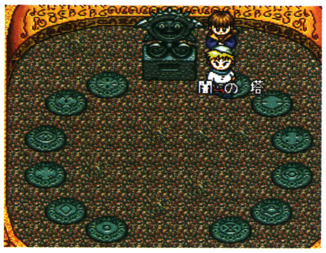
塔の中を冒険するのは、半人前の勇者ニケと、少しヌケた魔法使いのククリという女の子。敵との戦闘になると、ニケはコンピューターがコントロール。プレーヤーは操作できない。つまり操作できるのは、ククリだけ。戦闘中はニケを魔法で援護したり、アイテムを使ったりと、幼いククリが戦闘の主導権を握る、というのが新鮮だ。

また、コンピューターが操作するニケも頼もしい。最初こそククリの援護なしでは苦戦するが、戦闘の経験を積むうちに武器の扱いや、防御がうまくなる。

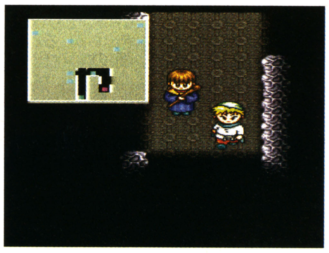
ちなみにニケかククリのHPが0になると、ゲームオーバーになってしまう。ただ、戦闘に勝つと確実にHPもしくはMP回復のアイテムが手に入るため、ゲームオーバーになることは少ない。この親切設計があるため、初心者でも続けて何時間もプレーできる。

■大きなキャラクター

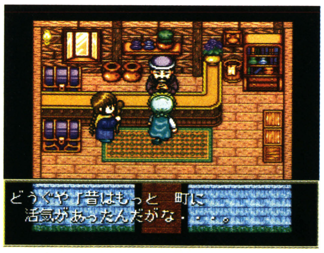
ゲームに登場するキャラクターは、とても大きい。そして、アクションや表情も多彩。話しかけると、肘をついて会話に入る道具屋のオヤジ。サボッているが、話しかけると姿勢を正す門番。などなど、主役のニケとククリと同じくらい、存在感がある。そのニケとククリは、戦闘中の表情が楽しい。とくにニケは敵に殴られて痛いはずなのに、ククリの前ではそんなそぶりを見せまいと、クールに振舞う。男の哀しい性か。ちなみにこのゲームは同名のマンガが原作だが、そんな予備知識がなくても、十分楽しめる内容だ。



町外れにある塔は、全部で13。ただし、目的の「オクロックの卵」がある塔に入るためには、12の塔に隠された魔法陣を手に入れなければならない

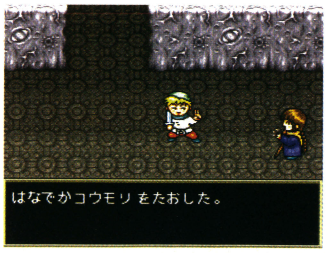


塔の中は最初、真っ暗。一度通った道は明るくなり、全体マップに書き込まれていく。フロアを歩きながら、上の階へ進むパネルを探すのが、とりあえずの目的



どうぐや「昔はもっと　町に活気があったんだがな・・・。

キャラクターの動きは細かい。話しかけると、対話しようとする姿勢を見せてくれる。メッセージだけで会話するより、人間味があっていい

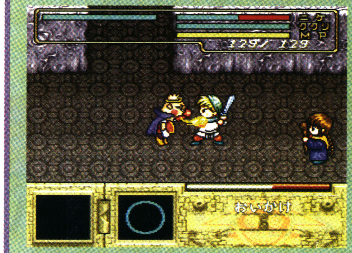


はなでかコウモリ をたおした。

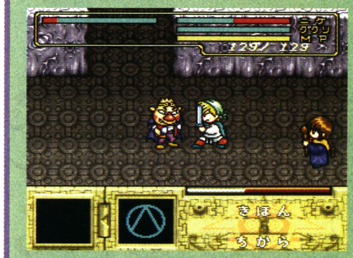
戦闘中では、ニケとククリの表情がクルクル変わる。苦戦して勝つと、ニケは肩で息をしたあと、ククリにVサイン。かなり芸が細かい

魔法陣の作り方

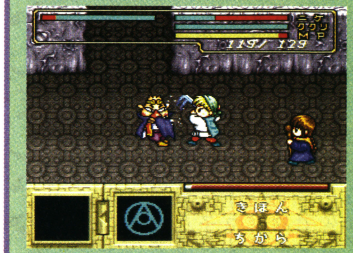
このゲームでは、3つのシンボルの組み合わせによって魔法陣が完成、その図柄に応じた効果が発揮される。まず最初に描くのが元素。炎、光、風、命の中からひとつを選ぶ。次は魔法のタイプ。追いかけ、全体、罠、召喚の4つの中から選ぶ。このうち罠は地面に仕掛ける魔法。最後に効果を基本、力、気まぐれ、逆さまの中から選ぶ。魔法タイプが召喚の場合は、ここで召喚する生物の選択。それでは具体的な描き方を実践する。



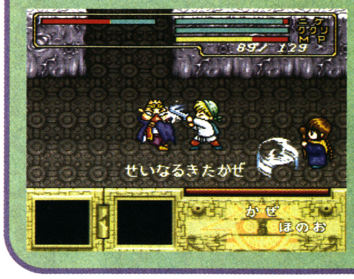
魔法陣の基礎となる4種類の元素は、コントローラーのA、B、X、Yの4つのボタンに対応している。例えば、風の元素の魔法陣を描きたいときは、Xボタンを押し続ける



次に描くのは、魔法のタイプ。これは十字キーの上下左右に対応している。風の元素で追いかけタイプの魔法陣を描きたいときは、Xボタンを押しながら十字キーの上を1回押す



魔法の効果は、十字キーの上下左右に対応。風の元素で追いかけタイプ、基本の効力を持たせたいときは、Xボタンを押しながら、十字キーの上を押したあと、十字キーの上を押す

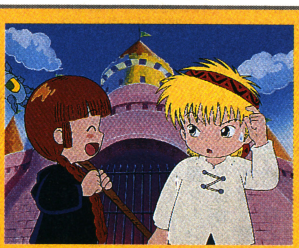


風十追いかけ十基本の魔法陣が完成。この魔法陣からは、“ハヤブサのつめ”という魔法ができる。塔に隠された魔法陣を手に入れることにより、描ける魔法陣は増えていく

広がる「グルグル」ワールド

『魔法陣グルグル』は『月刊少年ガンガン』（エニックス／刊）で連載中の人気マンガ。ニケとククリのコンビによる魔王討伐の旅を軽快なギャグを折り交ぜながら描いている。アニメ化されただけでなく、絵本タッチのゲームブックや、パーティー向けのカードゲームなども登場。子供を中心に人気上昇中。また、キャラクターの可愛らしさや、笑いのツボを押さえたギャグが受け、大人のファンも急増。今、注目の作品だ。

これが原作コミックの単行本。現在、4巻まで発売中。ゲームの雰囲気を知るための、入門書として読むのもいい



アニメは、昨年の10月から毎週木曜の夜7時30分に、テレビ朝日・ABC系列の全国ネットで放映されている。

魔法陣グルグル カードゲーム
魔法陣グルグル ゲームランド
大ぼうけんのはじまりだ!!
TVアニメ化！

幼児から子供向きのゲームブック。また、子供から大人まで楽しめるカードゲームと、周辺グッズも続々と登場

©衛藤ヒロユキ／エニックス・ABC・電通・日本アニメーション1994

パソコンゲームをより安く買う方法。これは何といってもコンピュータの展示会（EXPO）に行くのがBEST。MacとかWindowsとか98とかたいていのパソコンはEXPOがあるから、情報も手に入るし、行ってみる価値おおいにあります。会場限定発売のソフトなんかが出ていることもままあるよ。（タワー野郎）

VIRTUAL HYDLIDE

95年4月28日
7800円

ゲームの目的■遊ぶ度に地形が変わる荒涼な大地で、襲いかかる敵を倒し、フェアリーを探し出す／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1人用

Jコード 000795

往年の名作RPGの次世代アレンジ

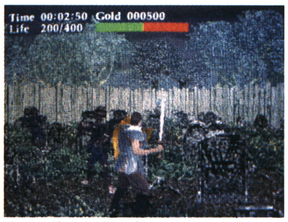
■新しくも懐かしい世界

今からおよそ10年前、パソコン機用ロールプレイングゲームの草分け的存在だった『ハイドライド』。

その最新作がセガサターン用ソフトとして発売される。とはいっても往年の名作のリメイクというより、まったくの新作が登場する、と考えた方がいいだろう。ストーリーこそは同一内容だが、画面構成が2Dから3Dへと変化しただけでなく、セガサターンのスペックを引き出した設計がなされている。

この次世代『ハイドライド』は、全編が「ヴァーチャル」な演出に彩られている。

若いユーザーにとっては、セガサターン用オリジナルロールプレイングとして新しい世界が、過去にパソコン版をプレーしたユーザーにとっては、新しくも懐かしい世界が楽しめる。

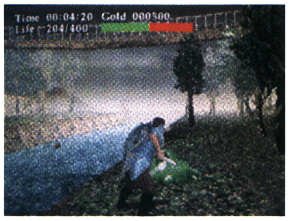


墓場に蘇ったゾンビの群れ

■往年のテイスト

外国人俳優の演技を取り込んだ主人公に好き嫌いがはっきりと分かれるだろうが、このゲームならではの雰囲気——枯れ木だらけの荒涼とした世界を歩き回る感覚は、一度は体験してみる価値はある。

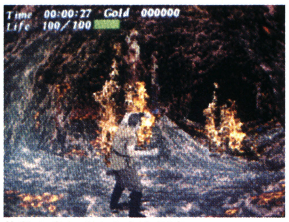
プレーする度に地形が変わるというアイデアは、『トルネコの大冒険』でも使われていたので目新しさを欠くが、この『ヴァーチャルハイドライド』をプレーして同じ地形に出会う確率は万にひとつとしてもないだろう。コンピュータによって形成される地形の組み合わせは40億以上。プレーヤーは、いつでも新鮮な気持ちで、ドキドキを失うことなくプレーできる。



ゼリーのようなスライム

主人公が足を踏み入れるのは、広野の他にダンジョン、洞窟など気味の悪い場所ばかり。生き物の存在感が感じられないといってなめていると、酷い目にあう。何の変哲もない大木に近寄ると、木は自らの体を割き、大口を開けて襲いかかってくる。魔法陣の中で呪詛を唱える司祭。溶岩に潜む3つ首のドラゴン。こいつらが薄暗い霧がかかったような画面の奥に潜んでいる様は、ひとこと「怖い」。

『ドラゴンクエスト』の大ヒット以降、明るい色調の「ファンタジーRPG」が流行する以前のRPGは「孤独」を意識させられる作品が多かった、と思い出す。一筋縄ではいかない世界をこの手で征服する興奮。今のRPGが失ってしまったテイストを味わえるのが、この『バーチャルハイドライド』だ。

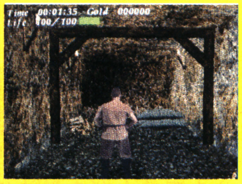


灼熱の炎にあぶられた洞窟

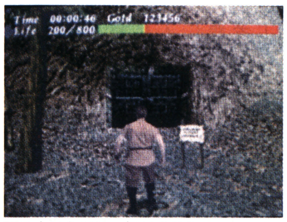
●プレイイメージ●

ゲームをスタートさせ、草木も枯れる世界を歩き出せば、ひとつのゲームが頭に浮かんでくる。多くのフォロアーを生み出した『DOOM』のプレー感覚に近い。360度方向を思うがままに歩き回る楽しみはゲーム界のトレンドとなった。それらの作品と『バーチャルハイドライド』との違いは、どこまでもだだっぴろい空間が続くため、常に不安感がつきまとうことだ。これを嫌いと思うか、スリルと思うかはプレーヤーに次第。

果てることなく続く炭鉱



Play Image



扉の向こうには、何がある？

サターン

プリンセス・ミネルバ

95年5月12日
9900円

ゲームの目的■プリンセスとその親衛隊が大魔術師と戦う美少女ロールプレイングゲーム／発売元■ビック東海／16M／バッテリーバックアップ

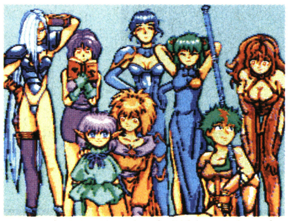
Jコード 002593

美しくもかしましい少女軍団の大冒険

■3人寄ればかしましい

きゃあきゃあ、かわいい女の子達が冒険する美少女ロールプレイングゲームである。女子高の休み時間って、こんなもんなんじゃないかと思わせるような雰囲気で、プレーヤーは冒険が楽しめる。

冒険は、おてんばプリンセスのミネルバが、気まぐれでつくった女の子ばかりの親衛隊に、大魔術師が挑戦状を送りつけたことから始まる。退屈していたミネルバはすぐさま冒険に飛び出してしまうのである。プレーヤーのあやつる親衛隊は、ミネルバも含めて9人の女の子。格闘技の得意なコ、魔法の得意なコとさまざまだ。スタイル、性格、どの娘もなかなか魅力的。プレーヤーの好みで、お気に入りのコを中心にプレーするのもアリだ。


これがミネルバとその親衛隊の勇士？達

女の子同士のおしゃべりも、話しているコの顔がアップになり、自然に、わかりやすく会話が進む。

冒険は女の子の会話を聞いていればすらすら進む。

地上のマップは、ちょっとしたパズル的な地形もあるので、簡単でも退屈はしないつくりになっている。

人気のビジュアルシーンも山ほどあり、女の子を見る楽しみも充分味わえる。

■なぜか変身

ミネルバ達9人は、ボスとの対決になると、なぜか突然「キューティー仮面」に変身する。その変身はまるでテレビアニメ。だが、変身したからといって、何か必殺技が使えたり、特殊能力で戦えるというわけではない。はっきり言ってしまうと、いつもの戦闘と何も変わらない。ただ、気分がいい、それだけだ。

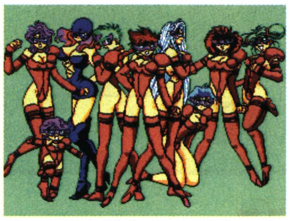
だが、そんなお馬鹿なところが、だんだん、いとおしくなってしまうことも。このゲームの魅力はそんなところにあるのかもしれない。

普段の戦闘シーンは、簡単なコマンド操作。1人の敵への集中攻撃、魔法による攻撃も可能。ほとんどの戦いは数回の操作で、すぐに決着がつく、手軽な戦闘で、このゲームは十分だ。

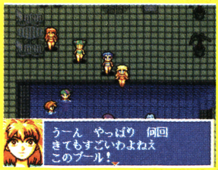
鎧を着け変えると、画面上のキャラクターもみんな着替える。着せ替え人形の楽しみまでプレーヤーは味わえるという、美少女マニアにはたまらないおまけもついている。

かわいい女の子が微笑めば、ちょっとしたことなら大目に見てしまう、そんな気持ちで接してあげるのがふさわしい、愛敬のあるゲームである。

ちなみにエッチな気持ちは満足させられそうもないようだ。

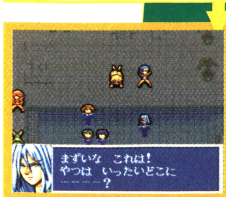

これがうわさの変身シーン

はじめの5分でぜ〜んぶ丸わかり


うーん やっぱり 何回
きてもすごいわよねえ
このプール！

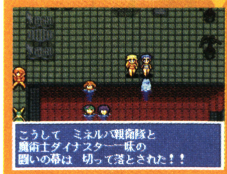
プールでのんびりしてると

ミネルバと親衛隊のメンバーはミネルバの家にある温水プールで名ばかりの水中訓練中。みんな水着で大はしゃぎだ。


まずいな これは！
やつは いったいどこに
………？

その時、異変が

平和な毎日は、親衛隊の出番もない。ミネルバが退屈していると、突然光が全員を包んだ。みんなが動揺する。


こうして ミネルバ親衛隊と
魔術士ダイナスター一味の
闘いの幕は 切って落とされた！！

魔術師からの挑戦状が

敵は女の子を捕らえ、モンスターにして周りの国を襲わせるらしい。挑戦を受けなくては、ミネルバの国も襲われる。

スーパーファミコン

五劫のすり切れ

超人気ゲームを確実に安く手にいれる方法。知り合いに公務員がいたら友達になっておこう。役所にもよるんだけどデパートで1割引で買い物ができたりするらしいよ。ほら、超人気のソフトは安売りの店でも定価ってことがあるじゃない。それと比べてこっちは確実に引いてくれるから、予約さえとれればバッチリなわけさ。（役所の手先）

リジョイス
<アレサ王国の彼方>

95年4月21日

9900円

ゲームの目的■少年たちのそれぞれの運命を描くロールプレイングゲーム／発売元■やのまん／16M／バッテリーバックアップ／1〜2人用

Jコード 002887

友情にプライドに一生懸命生きる少年

■出合いと別れと

このゲームは、無限の可能性を信じている少年たちの、出会いと別れを描いたシナリオが印象的だ。

舞台はマハルの国。主人公のトレノはキュー、マイキー、ベイスの3人とREJOICEという窃盗団をつくっていた。あるとき彼らに盗みの依頼があり、無事成し遂げたが、報酬の魔法書を巡り争いが起こった。そこで、ケンカっ早いキューが勢いでベイスを殺してしまう。そのとき、彼らの間で何かが砕けた。もはや仲間としてやっていけないことを悟ったキューは、魔王ハワードのもとへ旅立ってしまう。しかし、トレノとマイキーはキューを見捨てず、キューを探す旅に出る。こうして少年たちのそれぞれの思いを胸に秘めた冒険が始まるのだ。

■それぞれにある物語

このゲームの特徴は、プレーヤーの取る行動によってその後のストーリー展開が変化するマルチシナリオである。

トレノは旅の途中で出会うキャラクターたちと最大4人のパーティーを組んで冒険する。仲間にするキャラクターは自由に選べ、パーティーを2つに分けて2人プレーで物語を進めたりもできる。また、トレノ以外の仲間を主軸に冒険することもできる。

街に住んでいる人や旅人の中には、トレノたちを知っている人がいたりする。例えば、ある防具作りの名人は、自分の気に入った者にしか防具を与えない。その時に誰で物語を進めているかで、人々の態度が変わったりする。こんな具合に、キャラクターごとに違ったストーリーを楽しむことができるのだ。

■アレサ王国の彼方

また、このゲームにはやのまんの『アレサ』シリーズの重要キャラクターたちも登場する。伝説の魔法人形であるドールは人間として生まれ変わるため、トレノたちの住む国へ旅を続ける。魔王ハワードは娘とともに、新たなる支配地を求めてこの国へやってきた。彼らは物語に深く関わってくるので、『アレサ』シリーズをプレーした人は、また違った目で彼らの存在を見つめることができる。

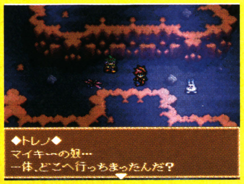
このゲームのキャラクターたちは、正義のために旅をしているわけではない。仲間を救うためや自分の夢を叶えるため、または自分の心の感じるままに、それぞれ違った目的で旅を進めている。少年たちが悩みながら成長していく過程や、『アレサ』シリーズのキャラクターのその後を、このゲームでは、キャラクターの視点でプレーヤーが遊べるソフトだ。

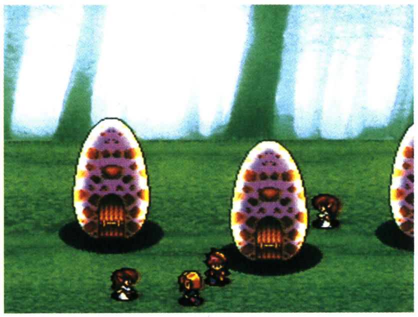
●プレイイメージ●

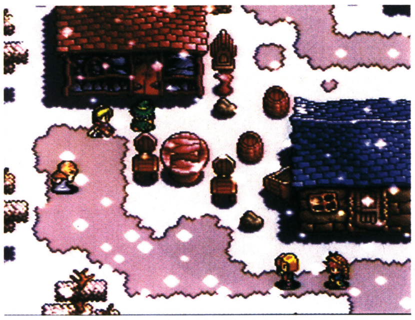
長いオープニングの後、トレノは独りになる。そこで出会った旅人のドールと共に、怪しい森を探索する。しかし、戦うのは1人だけで、もう1人は後ろについてくるだけ。

このゲームで仲間との一体感を求めるなら、2人プレーをしたほうがいいだろう。1人でプレーしていると寂しくなって、思わず会話コマンドで仲間とコミュニケーションを取りたくなったりして。

相談すれば道はひらける


◆トレノ◆
マイキー…の奴…
一体、どこへ行っちまったんだ?


卵の中の家はどうなっているんだろう


四季がおりなす美しいグラフィック

GEX

95年4月21日

8800円

Jコード 001309

ゲームの目的■ヤモリのゲックスが、TVの中の世界を冒険するアクションゲーム／発売元■BMGビクター／CD-ROM／1人用

そそくさと動くヤモリを好きになれたら

■2本足で歩くヤモリになってみる?

窓にぺったりと張り付いているヤモリを、見たことがあるか? コイツは、舌を伸ばしてハエや蚊などを捕獲して食べるのが得意な爬虫類だ。湿気の多い場所を好むため、夏の夜などに見かけた人は多いはず。

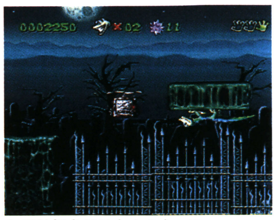
このゲームは、そのヤモリが主人公。しかし、ただのヤモリではない。長い尻尾を振り回して敵を攻撃するし、地上にいるときは、なんと2本の後ろ足で軽快に歩いてしまう。

とはいえ、ヤモリはヤモリ。壁や天井にペタッと張り付くことができるし、舌を伸ばして虫を食べることもできる。地上での動きは擬人化されているが、壁に張り付いてそそくさと動く姿や、ペロッと舌を出す姿は爬虫類そのもの。

■テレビの中から大脱出

ゲックスは、悪者にテレビの中の世界に閉じ込められてしまったため、テレビ番組を冒険しながら、脱出する方法を探している。ゲックスは、なぜテレビの世界に閉じ込められたのか? そんな細かいことは気にしない。とにかく、仕掛けや罠がいっぱいある、テレビ番組というより遊園地のアトラクションに近いステージを、クリアしていけばいいのだ。

その「ヌメッ」とした感じから、一般的に嫌われている爬虫類。そのヤモリが主人公なので、このゲームの好き嫌いは、そこで決まってしまうだろう。ところで、このゲームではゲックスが少し動くと、背景がスクロールを開始する。ここまではいいのだが背景は徐々にではなく一画面ぶん、ぶわっと動いてしまう。つまり、ちょっと動くだけで目まぐるしく背景が変わってしまうため、人によっては気持ち悪くなってしまうこともありえる。乗物酔いに弱い人は注意。


ヤモリ好きにはたまらない!?

空想科学世界 ガリバーボーイ

95年5月26日

7800円(予)

ゲームの目的■迫る魔の手から故郷を守るため戦うロールプレイングゲーム／発売元■ハドソン／CD-ROM

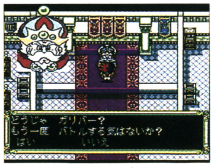
Jコード 003247

アニメーションを贅沢に使った演出

ゲームを始めると、まずオープニングで、いきなり度肝を抜かれる。非常に滑らかなアニメーションは、テレビかビデオを見ているような感覚で、思わず見入ってしまうのだ。プレーヤーには、主人公と、友達の発明家の性格が一目でわかり、その後の本編に入ってからも、思い入れを持ってプレーできるだろう。

本編は魔法学校にいかされたガリバーが、故郷を救うために戦う、フィールド見下ろし型ロールプレイングゲームだ。

王様と仲良しのガリバー


どうじゃ ガリバー?
もう一度 バトルする気はないか?
はい いいえ

神王伝説クリスタニア

95年4月

10800円

Jコード 003581

水野良にピンときたら

同名小説の世界をゲーム化。ゲームデザイン、シナリオを原作者自ら手がけ、キャラクターデザインは高河ゆん。戦闘はシミュレーション要素が強い。

ゲームの目的■平和を取り戻すため大陸の武力制圧を始めた神王に神獣たちが立ち向かうロールプレイングゲーム。／発売元■システムソフト／3.5inch／5inch／／NEC製MS-DOS／PC9801のみ／Windowsアクセラレータボード

魔法陣グルグル 勇者とククリの大冒険

95年4月28日

価格未定

Jコード 004596

抱腹絶倒ギャグ満載

マンガの原作の持ち味であるギャグタッチを活かしている。しりとりや早押しなど10種類のミニゲームが盛り込まれたシナリオ。ミニゲームだけのプレーも可能。

ゲームの目的■同名のマンガのキャラクターが大魔王を倒すため冒険をくり広げるロールプレイングゲーム／発売元■タカラ／2M

五劫のすり切れ

今はやりの情報スーパーハイウェイってあるじゃない。もしあれが実現すれば、ゲーム業界にも大革命がおこることになるんだ。例えば北海道と沖縄でバーチャファイターの通信プレイができたり、な〜んてことも現実になるかも！政府によれば200X年をめどに整備するっていうけど、はてさてどうなることやら（クリキントン）

幻世喜譚

95年4月1日
8800円(込)

ゲームの目的■犬族の戦士スマッシュが、7つの秘宝をめぐって大活躍するコミカルなロールプレイングゲーム／発売元■コンパイル／PC-9801VX以降／フロッピーディスク／CPU286以上推奨／640K空HD4M以上／MS-DOS3.3以上

Jコード 003255

軽快なテンポで進むコミック感覚の作品

■機関車で冒険の旅へ

『幻世喜譚』は、落ち物ゲームの大ヒット作『ぷよぷよ』でおなじみのコンパイルが作ったロールプレイングゲームだ。『ぷよぷよ』の作風を見てもわかるように、コンパイルの作品にはどこかトボけた味わいがあり、それが人気のポイントだったりする。この『幻世喜譚』も例にもれず、コンパイル作品ならではの味わいに満ちている。まず、主人公が「犬」だというのが、いきなりハズしてくれる。しかもその犬（アッシュ）は、女好きのドスケベで、彼がトイレに行くとトラブルが起こるという、とてもヒーローとは思えない妙なキャラクターだ。アッシュと共に行動するサブキャラも、食い道楽の魔法使いペトゥム、トラ人間アターホー、ギター好きの列車強盗キリなど、クセのある連中ばかり。そんなキャラばかり出てくるのだから、ストーリーもマトモなワケがない。封印された7つの秘宝をめぐって、抱腹絶倒のドタバタ劇が展開する。

■片手でお気楽プレイ

『幻世喜譚』は、ゲームテンポのよさ、操作性の快適さなど、さまざまな面でユーザーフレンドリーに作られている。

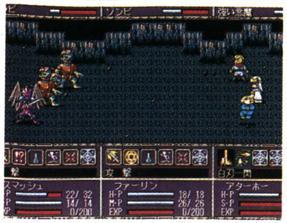
たとえば、スーパーファミコンなどの家庭用マシンでロールプレイングゲームを遊ぶとき、両手でコントローラを持たなければならないことに不便を感じている人は少なくないと思う。激しい操作を必要とするアクションゲームならいざ知らず、のんびり気長に楽しむロールプレイングゲームで両手をふさがれてしまうのは、どうにも納得いかない。その点『幻世喜譚』は、テンキーだけですべての操作をできるように作られており、右手だけでプレイすることができる。空いた左手でコーヒーでも飲みながら、気楽に遊べるわけだ。「そんなの、たいしたコトないじゃないか」と思う人もいるかもしれないが、長時間プレイしていると、片手プレイのありがたみがよーくわかるはずだ。

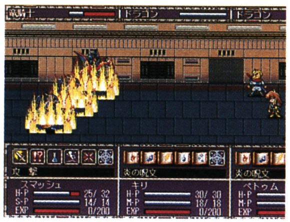
■便利な回復システム

また『幻世喜譚』は、戦闘中、敵を1体倒すごとに経験値を貰える。つまり、複数の敵と戦っている場合戦闘中にレベルアップすることもあるのだ。しかもレベルアップすると、生命力（HP）と精神力（SP）が全回復するという親切なシステムを採用している。そのおかげで、たとえば、HPが残りわずかの状態で複数の敵と遭遇した場合でも、一撃で倒せるザコをやっつけてレベルアップすれば、HP、SPが全回復して一気に形勢を逆転できるというわけだ。こういうシステムもプレイヤーにとってはありがたい。

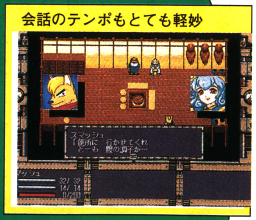
このように『幻世喜譚』には、プレイヤーが快適に遊べるように、システム面でさまざまな工夫がこらされている。システムが複雑になりすぎて、ワケが解らなくなってしまうよりもシンプルなシステムで気持ちよくプレイできるほうが、プレイヤーにとってはありがたい。その意味で『幻世喜譚』は、ひとつのお手本と言えるかもしれない。

愛だの正義だの、重苦しいストーリーでプレイヤーに感動を押しつけるヘビーなゲームにうんざりしている人にお薦めしたい、肩の凝らないコミカル・ロールプレイングゲーム……『幻世喜譚』はそんな作品だ。


戦闘中にレベルアップすることも


幻想的だが、どこかＳＦチック

プレイイメージ


会話のテンポもとても軽妙

スマッシュ
「便所に 行かせてくれ
どーも 腹の調子が…

このゲームは非常にテンポがいい。キャラの移動速度は速いし、戦闘の回数も少ないし。気持ちいいくらいスイスイと物語が進む。ちょっと気になったのは、シナリオを先に進めるための手がかり（いわゆるフラグ）を探すのが面倒なこと。マップ中をくまなく歩き回っていれば、手がかりなんて、そのうち発見できるんだけど、全体的なテンポがいいので、ちょっとした手間すら面倒に思えてしまうわけで。ま、贅沢な悩みなんだけどね。

Play Image

PC9801

赤ずきんチャチャ

95年4月下旬
3900円(予)

ゲームの目的■チャチャたち6人が学園卒業のためにダンジョンを探検するロールプレイング／発売元■トミー／2M／パスワード／スーパーGB対応／1人用

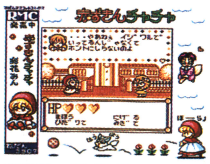
Jコード 003638

卒業課題はダンジョン探検！

原作の漫画、アニメを元にしたダンジョン探索タイプのゲーム。うらら学園のチャチャたち6人が、それぞれの卒業課題に挑む。

6人の中からプレイヤーが選ぶキャラクターは、チャチャなら魔法というようにそれぞれが持つ得意技でダンジョンを進んでいく。

選んだキャラクターと、ランダムに決定されるシナリオとの組合せで、エンディングは変化する。学園内の仲間との会話もあり、セリフから原作の雰囲気を味わうことができる。


会話による情報も重要だ

ゲームボーイ GB

川のぬし釣り 2

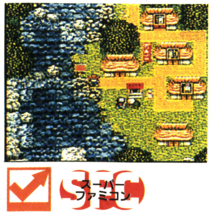
95年4月28日
9800円(予)

ゲームの目的■主人公を成長させて魚のぬしを釣り釣りノートを完成させる／発売元■パック・イン・ビデオ／バッテリーバックアップ／1人用

Jコード 003646

釣り好きな家族がぬしに挑む

山里で暮らす釣り好きの家族4人のうち、1人を選んで川の「ぬし」を釣りに行く、とぼけた味わいのゲーム。道中は、野性の動物が襲ってくるので、戦うなり餌づけをするなりしてうまくかわそう。苦労して釣った魚は、魚屋に売ってその金で新しい釣具を買う。だが、ぬしはその釣り場で最も手ごわい魚なので、そう簡単に釣れるかどうか。家族4人とも、釣るぬしは違うので、川の上流や下流、湖などの全6ステージで、それぞれのぬしに挑む。


魚を売って釣具を買う

スーパーファミコン SFC

真・聖刻
LA・WARES

95年4月21日予
9800円

Jコード 003557

ゲームの目的■世界を左右する力を持つ“伝説の操兵”を探すロールプレイング／発売元■ユタカ／12M／バッテリーバックアップ

独自の世界を味わうロールプレイング

■「聖刻」世界をゲーム化

小説『聖刻1092』を始めとする「聖刻」シリーズの世界をもとにした、一風変わったファンタジー世界が舞台のロールプレイングゲーム。

銃や飛行機といった機械文明はないが、「操兵」と呼ばれるロボットが戦いの主力に用いられる世界だ。盗賊団の少年シフォンは、世界の運命さえも左右するといわれる「伝説の操兵」をめぐる攻防に巻き込まれていく。

■操兵の乗り心地

シナリオの魅力を前面に押し出しているためか、それ以外の部分はおおむね分かりやすい作りだ。戦闘シーンなどはかなりすっきりしていて、戦闘シーンに複雑さを求める人ならば、少々物足りなさを感じるかもしれない。

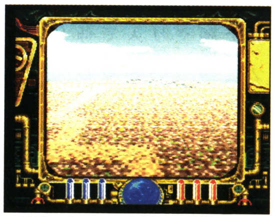
だが、操兵に乗ったときの動きは少々凝っている。操兵を手に入れて搭乗すると、中から見た3Dの視点になる。歩くと画面が上下にドスドスゆれて、「乗り込んでいる」という感じにさせてくれる。揺れの激しさは、まるでラクダに乗っているようだ。

■異世界のもつ魅力

盗賊団の団長の息子として生きてきた少年、シフォン。しかし、突然の敵襲による混乱の中、盗賊団をあとにすることになってしまう。

ここまでの部分が導入部だが、ここから始まり一番最初に仲間になるミシェルだ王女と合流して一緒に冒険を行うようになるまでの間は、戦闘シーンはまったくといっていい程なく、会話のみでシナリオを展開させていく。

ありきたりのファンタジーとは一味違う、このゲームの世界背景に惚れ込めば楽しく遊べるゲームだろう。


一味違ったファンタジーの世界へ

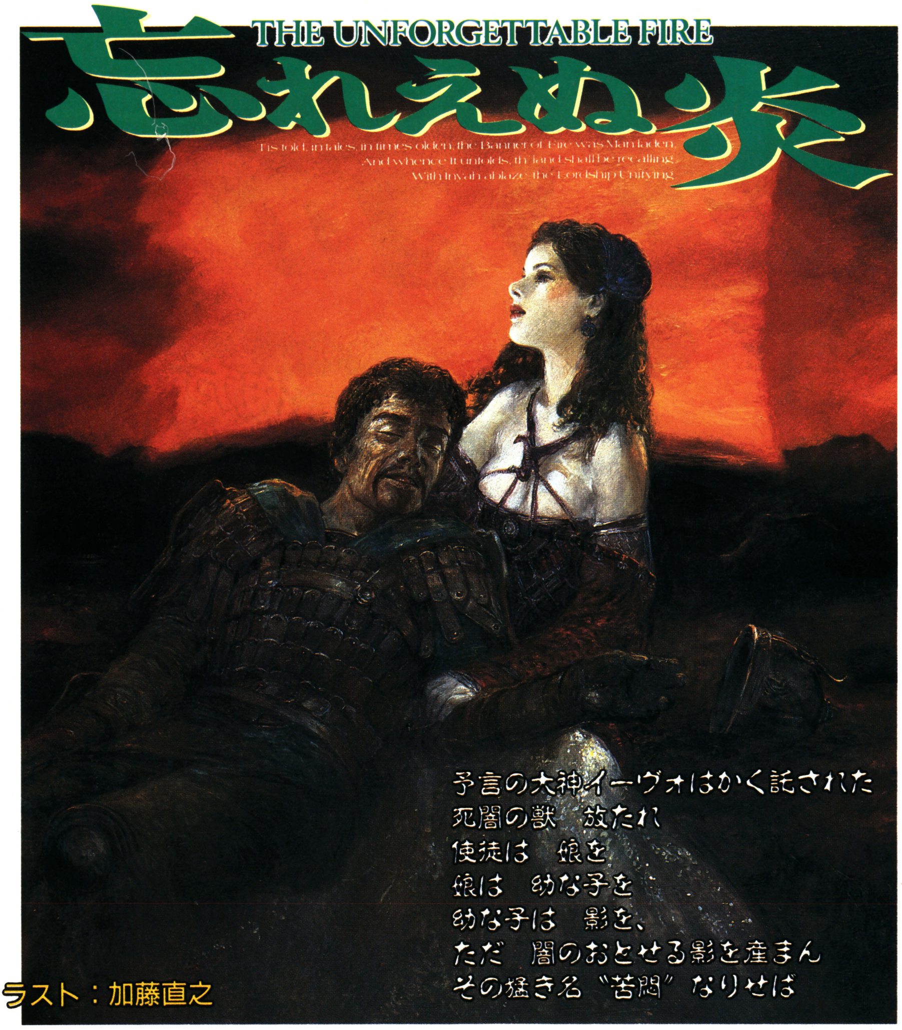
スーパーファミコン SFC

五劫のすり切れ

20〜30代のかつてのゲーマー必見！数々の名作ゲームが期間限定で楽しめるゲーセンがあるぞ！その名も「ゲーム博物館」。もちろん最新機種も充実しているから、格闘ファンも満足できるぞ。懐かしさに涙するもよし、かつての名作で温故知新するもよし。今ではめったにプレイできない名作はいかが？東急目蒲線西小山駅下車、改札出て右。店頭の屋台が目印だよ。（ピストル大名行列）

20000年を超える歴史に彩られた『ユルセルーム』世界
——遥かなる異郷を舞台に展開される本格ファンタジー

ファンタジーRPG


THE UNFORGETTABLE FIRE
忘れえぬ炎
Tis told, in tales, in times olden, the Banner of Fire was Man laden,
And whence It unfolds, th' land shall be recalling,
With Inyah ablaze the Lordship Unifying
予言の大神イーヴォはかく託された
死闇の獣　放たれ
使徒は　娘を
娘は　幼な子を
幼な子は　影を、
ただ　闇のおとせる影を産まん
その猛き名“苦悶”なりせば

イラスト：加藤直之

時は〝薄暗がりの時代〞。人間族の大都ストラディウムに一人の魔道師が台頭する。その者は自ら‘変転超ゆる者’ヌクセン・クオノラーザと名乗った。
その野望をとどめるべく、公王の正当なる後継者、名家マバールの‘天上の波’オスレヴェーグは太古の秘蹟をめぐる旅に出る。
——かの辛苦の旅が終わりに近づいたとき、〝炎の大旗〞を求める冒険が始まった。自らの行く末知らぬ五人の男女を巻き込んで……。

- 主人公５人のマルチエピソードが織りなす多彩なクエスト。
- キャラクターの個性を反映したパーティ内人間関係。
- 要所要所の演出で多重スクロール・マップを実現。
- 独自の魔法システム、戦闘システムを構築。本格派指向のＲＰＧ

■ＰＣ－９８ＶＸ以降
■ハードディスク専用
■予価　１２,８００円

近日発売予定！

遊演体テーブルトークRPGシリーズ

蓬莱生活事典

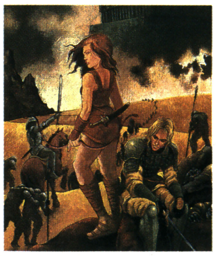
定価3,500円（税別）

学園生活に役立つ、衣・食・住・常識・知識が事典になった！書き下ろしの解説、グラフ、図解イラストも満載。カラー口絵もついてとってもお得な一冊。

ファー・ローズ・トゥ・ロード
～遥かなる道

定価5,000円（税別）

幻想世界ユルセルームを舞台にした本格的ファンタジーRPG。シンプルなルール、画期的な魔法システム、キャラクターの感情を取り入れたユニークなゲームコンセプトなど見どころ一杯のゲームです。



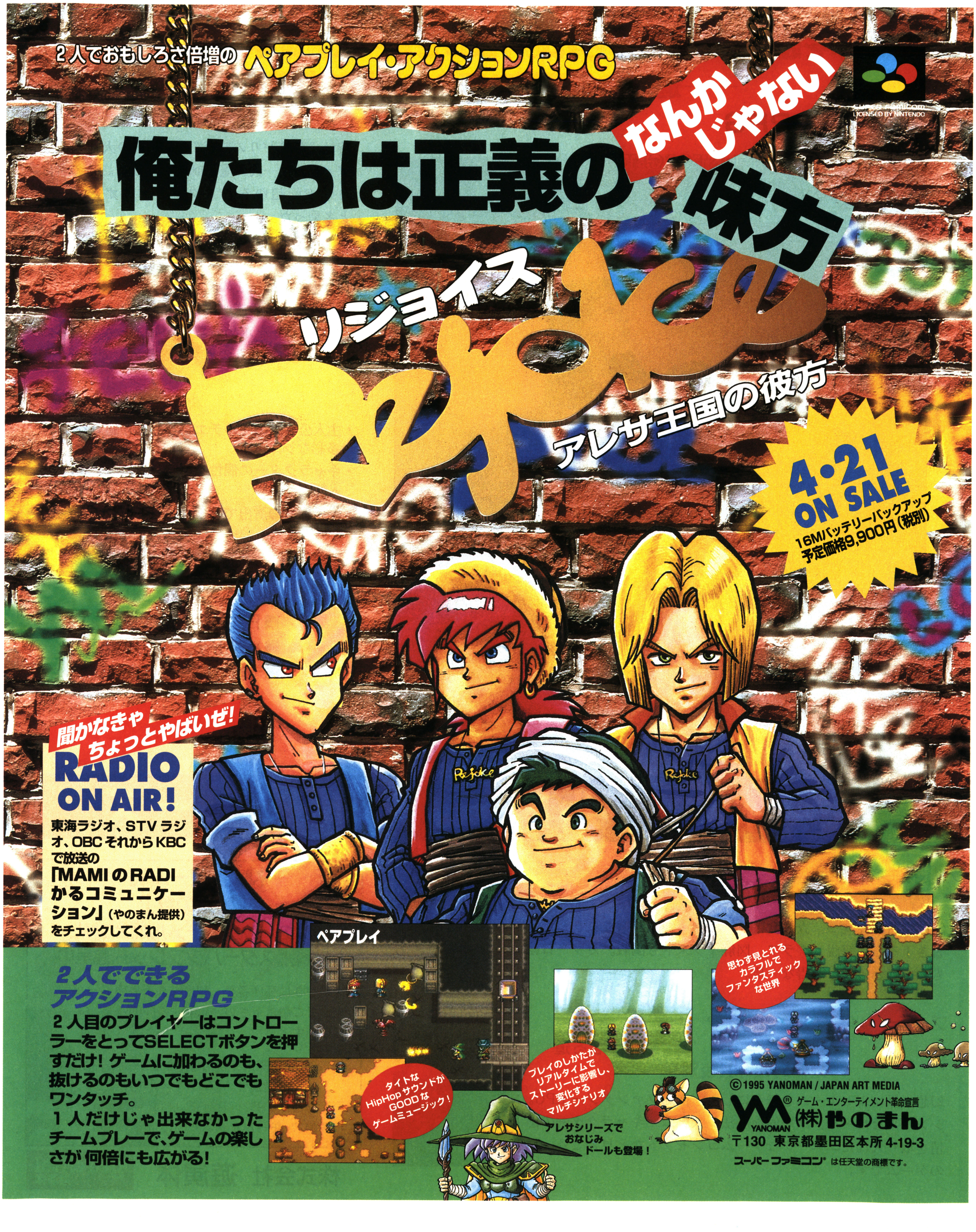
ネットゲーム95
「鋼鉄の虹」
衝撃のパンツァーメルヒエン!!
無料ポスターパンフレット進呈中

官製はがきに郵便番号・住所・氏名を書いて以下の宛て先までご請求下さい。電話・ファックスでも受け付けています。

〒228　相模原市相模大野6-9-20　クレハブカ402
㈱遊演体　NG95パンフ希望係
TEL:0427-46-9921（月～金 11:00～19:00）
FAX:0427-46-9767（24時間受け付け）

株式会社　遊演体

you·en·tai 遊演体



2人でおもしろさ倍増の **ペアプレイ・アクションRPG**

俺たちは正義のなんかじゃない味方

リジョイス Rejoice

アレサ王国の彼方

4•21 ON SALE

16Mバッテリーバックアップ
予定価格9,900円（税別）

聞かなきゃちょっとやばいぜ！

RADIO ON AIR!

東海ラジオ、STVラジオ、OBCそれからKBCで放送の「MAMIのRADIかるコミュニケーション」（やのまん提供）をチェックしてくれ。

2人でできるアクションRPG

2人目のプレイヤーはコントローラーをとってSELECTボタンを押すだけ！ ゲームに加わるのも、抜けるのもいつでもどこでもワンタッチ。

1人だけじゃ出来なかったチームプレーで、ゲームの楽しさが何倍にも広がる！

ペアプレイ
タイトなHipHopサウンドがGOODなゲームミュージック！
プレイのしかたがリアルタイムでストーリーに影響し、変化するマルチシナリオ
思わず見とれるカラフルでファンタスティックな世界
アレサシリーズでおなじみドールも登場！
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

©1995 YANOMAN / JAPAN ART MEDIA

YANOMAN® ゲーム・エンターテイメント革命宣言
㈱やのまん
〒130 東京都墨田区本所 4-19-3

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

95年4月1日
8800円

ゲームの目的■大量殺人事件が起こった病院を探索し犯行の裏に潜む謎を解くアドベンチャー／発売元■ワープ／三栄書房／CD-ROM2枚組

Jコード 000175

Dの食卓

3Dコンピューターグラフィックスが誘う最先端の「恐怖」

■電脳恐怖館へようこそ

これは最先端のコンピューターグラフィックスで再現されたホラーハウス。密室をさまよい、殺人事件の裏側に潜む謎を解きあかす……。この設定は、コンピューターゲームがこの世に登場して以来、何度となく繰り返し用いられてきた。元祖は80年にお目見えした『ミステリーハウス』。このゲームの登場は、当時としては画期的だった。なぜなら、モノクロの線画とはいえ画面全体に絵が表示されていたからだ。それまでのアドベンチャーゲームといえば、文字を読解しながら進んで行くというスタイルが当り前だった。それが、展開に応じてどんどん画像が変化していくのだ。プレーヤーは、かつて体験したことがなかった臨場感に包まれ、『ミステリーハウス』は大ヒットした。

そして家庭用ゲーム機が32ビットへと進化をとげた今、再びモニターの中に不思議の館が姿を現わした。線画から立体映像へ、モノクロからテキスチャーマッピングによる現実そのものの色彩へ。「館」の表現ももちろん信じられないほどの進化をとげた。「Dの食卓」の主役は、じつはそんな最先端技術が生み出した館なのだ。

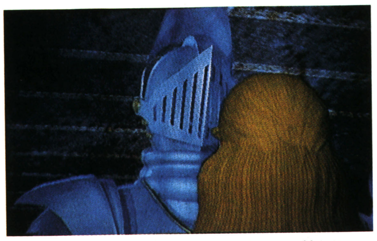
■Dの秘密を求めて

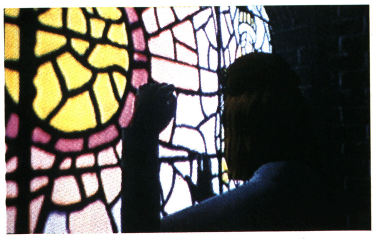
時代の設定は97年、場所はロサンゼルス郊外の総合病院。ここである日、大量殺人事件が起こる。人質とともにたてこもっている犯人は、同病院の院長、リック・ハリス。

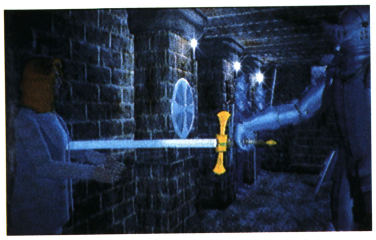
そして警察も手が下せないその病院に、ひとりの女性が乗り込む。院長の娘、ローラだ。生真面目な医師であった父の身の上に、いったい何が起こったのか？ ここまでがこのゲームの導入。プレーヤーがコントロールするのは、もちろんローラ。彼女の視点を通じて病院をさまようわけだ。そして何かがローラの身の上にふりかかったとき、プレーヤーの視点がいきなり切り替わり客観的にローラを見つめる。この両方の視点が、怖い。

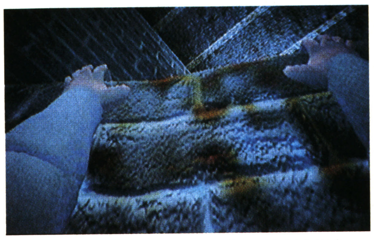
階段をのぼる、鏡を見つめる、扉を開く、そんなあたりまえの行為に細やかな演出が施されている。そして、いきなり視点が切り替わり、待ち受けるイベント展開。恐怖に直面するたびに、プレーヤーの臨場感は高まっていく。

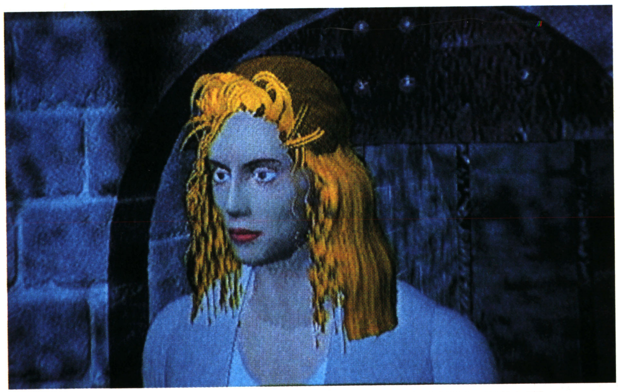
画面には、パラメーターやコマンドといったゲーム的な要素はいっさい登場しない。いかにもアドベンチャーゲームっぽい謎解きももちろん全編に散りばめられている。だがプレーヤーとしては、事件を解決するという目的意識よりも、恐怖にさらされるローラの姿を見たい気持ちのほうが強い。つまり、これはゲームと言うよりもバーチャル・ホラー・ハウスなのだ。


ローラが何かと遭遇するとき、視点が切り替わる


映画的手法で磨き上げた、光と影の映像


よくあるトラップも、演出の妙でここまで新鮮


このような臨場感あふれるアングルが全編を貫く

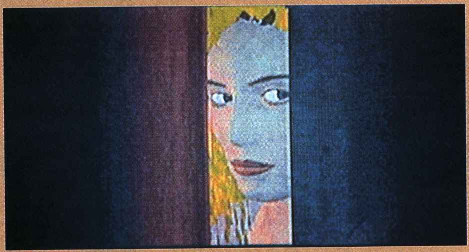

プレーヤーの感情移入を拒むような、ローラ。このクールな表情が、恐怖に歪む

ホラーとしての3D

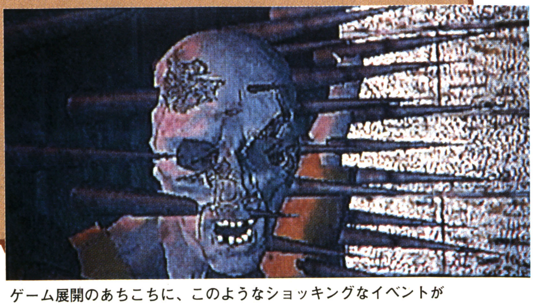
新しいゲーム機が続々登場したとき、ポリゴンや3Dといった言葉が業界にあふれかえった。つまり、ハードの性能がアップして、初めてゲームは3次元の表現力を持つことができた。ここに、制作者たちは新しい可能性を求めたわけだ。

まず、ゲームセンターのレースゲームが、ポリゴン3Dの可能性を体現した。『バーチャレーシング』、『リッジレーサー』。コースという限定されたエリアを高速で疾走。3Dをスリリングなドライブ体験のために用いたのだ。

また、もうひとつの可能性が、パソコンゲームから生まれた。たとえば「アローン・イン・ザ・ダーク」に代表される、3Dアドベンチャーだ。実写素材を張り込んだ「館」を、人間が歩くスピードでうろついてまわる。ときには視点が切り替わり、臨場感を盛り上げる。プレーヤーの心理に迫ることを目指した3Dだ。もちろん『Dの食卓』はこの延長にある。最先端のテクノロジーが磨き上げた心理的インパクト「恐怖」。ここがこのゲームの最大の見所だ。


ローラが扉を開けると、視点が切り替わりシネスコサイズの画像に

このシーンが見たくて、プレーヤーはコントローラーを握り続ける


ゲーム展開のあちこちに、このようなショッキングなイベントが

開発者インタビュー
最初はVRがキーワードだった

新しいハードに向けて、どんなゲームを作ろうかとあれこれ考えていたとき、バーチャルリアリティという言葉が浮かびました。最先端のテクノロジーで、プレーヤーたちをぐいぐいと仮想世界へ誘う、そんなゲーム。

だったら、題材はホラーがいいだろう、と。もっとも人を感情移入させるのはきっと、恐怖だろうと思うんですね。深夜のテレビなんかでも、ホラームービーをやってればつい目が行ってしまう。あの感じ……。でも、ゲームで恐怖を表現することは、とても難しい。興奮や笑いを提供することに比べて、技術的な問題が山積みだったんです。だから、よけいに燃えて研究しました。

おかげで、アメリカでも日本でも発売前の評判は上々。特に、小説家や翻訳家といった、ゲームには関係のない分野の人たちがたくさん訪れてくれたのが嬉しかったですね。もともとマニアックなゲームファンだけじゃなくて、プレーヤーを限定しないようなゲームを目指していたんで。なぜなら、恐怖は国境や老若男女を超えた、普遍的なインパクトで人を誘うでしょうから。（株式会社ワープ代表取締役飯野賢治氏・談）

!?3DO

五劫のすり切れ

ちょっと前のハード機器ラッシュは記憶に新しいけど、肝心のソフトの内容のほうって、みんな納得してるのかな？いくらきれいな絵がギュンギュン動いても、実際にプレイしている人のココロは動かないような気がするんだけど…。一方的な語りかけで必要以上に親切ゲームばかりで、なんか寂しい。そこらへんって、やっぱり時代が変わったのかなァ。もっと開拓心をかきたててくれる、ハードな奴ありませんかね。（とりのこされ太）

ドラえもん友情伝説
／THE DORAEMONS

95年4月7日
8800円(予)

Jコード 002216

ゲームの目的■何者かに操られているドラえもんの仲間6人を助け友情を取り戻す／発売元■小学館／CD-ROM／1人用

秘密道具を使って友情を取り戻す

■あらためて感じるドラえもんの魅力

オープニングに出てくるドラえもんは、アニメにはなかった表面の質感や、遠近感が出ていて、ドラえもんが本当にいたらこんな感じなんだろうと思わせるほど、よくできている。秘密道具をたくさん持って未来からやってきたねこ型ロボットが、日常的なあらゆることを題材にして、誰でも持っている夢や希望をアニメの中で実現してきた。その時、誰もが自分の家にドラえもんがいたらなあ、と思ったはずだ。そんなドラえもんを操って、秘密道具を使いながら、いろんな世界を冒険し、仲間を助け出すゲームだ。

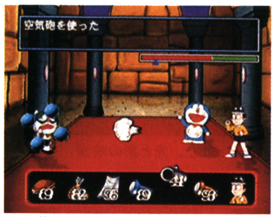
■このゲームだけのオリジナルストーリー

ドラえもんと友情を誓い合った6体のねこ型ロボットが、何者かに異世界に連れ去られ、操られて悪行を重ねていた。みんなをもとに戻すために、のび太と一緒に旅に出るドラえもん。

寺田憲史氏が書き下ろしたオリジナルストーリーで冒険が進む。6体の仲間はアメリカのドラ・ザ・キッド、中国のワンドラ、インドのドラメッド3世など、格好は国際色あるねこ型ロボットだが、服や飾りをはずせばみんなドラえもんとうりふたつ。世界に散らばっている仲間を操っているのは、いったい誰なのか。映画にしてもよさそうなしっかりしたストーリーでゲームが楽しめる。

■雰囲気を損なわないシステム

冒険は、のび太の部屋から始まり、アドベンチャー形式で進む。隠されている秘密道具を探したり、謎を解いて先に進んでいく。敵にあうと、コマンド式の戦闘画面になり、スモールライトや、空気砲などの秘密道具を使って倒していく。使える回数が決まっているので、使い所がかんじんだ。



秘密道具をうまく使って攻撃。

夜光虫

95年4月下旬
10800円(予)

Jコード 004120

目的■選択肢の選びかたで展開が変わる、コマンド選択式アドベンチャーゲーム／発売元■アテナ／16M／カートリッジ

先行者を超えられる？ TVで読む小説

■船上のドラマ

大海の上、大型船という「密室」の中で展開されるドラマ。こんな文から連想されるのは、『ナイル殺人事件』か、あるいは『ポセイドン・アドベンチャー』か。でもこのゲームの舞台となる貨物船上においては、殺人事件も、座礁によるパニックも起こりうる。『夜光虫』は、選択肢の選び方で展開が変化するアドベンチャーゲームだ。

プレイの基本は、TVで読む小説。画面上にあるのは、いかにも小説風といった縦書きの文字と実写取込みの背景だけ。あとの演出はサウンドのみといたってシンプルな作り。つまり、内容のクオリティと演出の妙で見せよう、というわけだ。なかなか硬派なスタイルではある。

■怪物ソフトへの挑戦

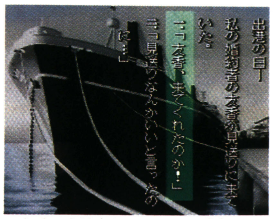
TVで小説を読ませるゲームの草分けは、言わずと知れた『弟切草』。このゲームは92年の発売以降、幅広い層に受け入れられ、今でも少しずつ売れ続けている。ゲーム史上でも、かなり特殊な人気ソフトだ。

さらに、第二弾の『かまいたちの夜』では、映像とサウンドの両面を大幅に強化。ストーリー色を濃くして、『弟切草』よりも小説的な作りになった。これも94年の発売と同時に大ヒットを記録した。

『夜光虫』は、これらの怪物ソフトに真っ向から勝負を挑もうというわけだ。

要素がシンプルだけに、このゲームに問われるのはズバリ、内容の濃さ。小説の出来と演出のタイミングがすべてだ。このゲームではそのポイントを、シナリオライター・白石マミ、作曲家・後藤次利という有名クリエイターの力でクリアしようというわけだ。

この挑戦、期待と不安を抱きながらチェックしてみたいところ。


出港の日ー
私の婚約者の友香が見送りに来ていた。
「友香、来てくれたのか！」
「見送りなんかいいと言ったのに…」

スタイルよりもクオリティで勝負

MYST

95年5月未定
価格未定

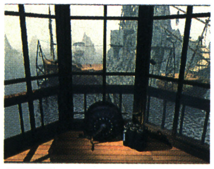
ゲームの目的■画面上のものをクリックして進む簡単操作のアドベンチャー／発売元■パイオニア／MEGA-LD

Jコード 004260

霧の島での不思議な体験

このレーザーアクティブ版には、マッキントッシュのフルカラーの原画を、そのままアナログ映像として1枚ずつ忠実に落とし込んでいる。いわば最も美しい『MYST』の世界が、ここに再現されている。

塔、図書館、沈没船…プレーヤーはミスト島に散在する不思議なポイントを巡り歩き、アイコンだけを頼りに謎の深みに分け入っていく。操作は単純だが、シナリオを追うだけではない奥の深さを感じさせるアドベンチャーゲームだ。

美しく不思議な風景


MYST

95年4月14日
6800円(予)

Jコード 004294

ゲームの目的■様々な建物が混然と建ち並ぶ幻想的なMYST島の謎を解く／発売元■マイクロキャビン／CD-ROM／専用マウス対応／1人用

美しさの中に潜む謎

プレーヤーは、手のひらのアイコンを操作して、画面上のものをクリックするだけ。やがて、MYST島における自分の立場と、驚くような使命が明らかになる。

時空探偵DD
～幻のローレライ～

95年5月未定
6800円(予)

Jコード 003395

ゲームの目的■探偵の助手となり飛行船から少女を助け出すアドベンチャー／発売元■アスキー／CD-ROM

空の上での救出劇

第二次世界大戦前夜のドイツを舞台にしたタイムトリップもの。全編にCGを駆使し、森川智之、横山智佐らの人気声優陣を起用。臨場感あるドラマが期待できる。

ダン

95年5月未定
9800円

ゲームの目的■冒険映画のようにスリリングなストーリーが楽しめるアドベンチャーゲーム／発売元■ポニーキャニオン／CD-ROM
Macintosh:68030以上／漢字Talk7.1以上／システム除いて4.5M以上／Windows3.1／メモリ8M以上／VGA対応モニタ／サウンドボード

Jコード 001988

目を見張る怒涛のストーリー展開

元海軍パイロットのダンは、天才工学博士マーチン教授にある荷物の空輸を依頼される。ところが、その仕事をきっかけに、ダンはとんでもない事件に巻き込まれてしまう。

ジャングルに張りめぐらされた罠、襲いかかる敵の潜水艦部隊……、次々と起こるピンチの連続に、プレーヤーは常にハラハラドキドキ。冒険活劇のようなゲーム展開が楽しめる。300枚を超える動画で構成されたアニメーションシーンも見どころ。

デジタル冒険活劇

時空探偵DD
～幻のローレライ～

95年4月未定
6800円(予)

ゲームの目的■探偵の助手となり、飛行船から少女を助け出すアドベンチャー／発売元■アスキー／CD-ROM

Jコード 003387

空の上の密室が舞台の救出劇

23世紀の未来探偵、通称DDが活躍するアドベンチャー。時は第二次世界大戦前夜、場所はドイツの飛行船内。登場するのはナチスの将校や没落貴族といった人物たち。しかも密室空間での少女救出がプレーヤーの指命だ。いかにもヘビーそうなこの話を、立体的に描かれた船内のグラフィックが盛り上げている。

プレーヤーはDDの助手となり、捜査を助ける。未来の探偵とナチスの時代の人々との会話が楽しみ。

船内の人物とコンタクト

五劫のすり切れ

もうみんな「セガラリー」やってみた？「デイトナUSA」の後だけに期待も大きいよね。実際にプレイしてみると、タイヤの滑り方や、ナビゲーターのメッセージなどなかなか凝っているけど、もう少しホコリっぽさというか、生々しさが足りないような気がするんだけど。もっとこう「ウオー俺は今ラリーってるぜ！大変だぜ！え？次右？アイヨ！」てな緊迫感があるといいんじゃないかなって思いました。（ラリーでラリッテ）

95年4月8日
12800円

Nightmare
PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL. 5

Jコード 000477

ゲームの目的■人の心の中に潜入する超能力を持つ探偵が、毎夜見る悪夢の謎に迫るアドベンチャーゲーム／発売元■データウエスト／3.5inch

サスペンスに満ちたストーリー展開

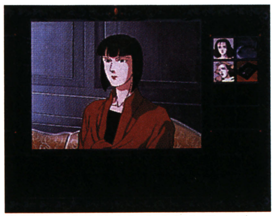
■夢で助けを求める少女

主人公の降矢木和哉は、毎夜、夢の中でひとりの少女に助けを求められる。そしてある夜、その少女はナイフで胸を切り裂かれ、殺されてしまう。いったいこの少女は誰なのか、なぜこんな夢を見続けるのか…。人の心に潜入することができる「サイコアナリスト」の降矢木は、その能力を使いながら、悪夢に秘められた謎を解き明かしていく。

かつてFMタウンズ用に開発され、好評を博したアドベンチャーゲーム『サイキックディテクティヴ』シリーズ。そのグラフィックを256色モード用に描き直し、ゲームシステムにも改良を加えた「リメイクシリーズ」の第5弾が、この『ナイトメア』だ。

■70分もの動画シーン

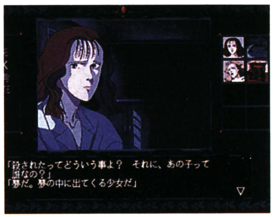
『ナイトメア』は、オーソドックスなコマンド入力式のアドベンチャーゲームで、「見る」「聞く」といったコマンドを実行することで、ストーリーが進行していく。ときにはリアルなCGで描かれた3Dマップを探索し、手がかりを捜すこともある。



他機種にも移植された人気シリーズ

重要な場面になると、アニメーションシーンが表示され、プレイヤーはドラマを見ているような感覚でストーリーを楽しめる。このアニメシーンは、合計すると約70分におよび、ゲーム終了後、1本の作品として鑑賞することもできる。

ゲームシステムに目新しさはないが、サスペンス小説を読むような感じ。



「殺されたってどういう事よ？　それに、あの子って誰なの？」
「夢だ。夢の中に出てくる少女だ」

ときには深層心理をのぞくことも

FM-TOWNS

95年4月下旬
価格未定

ゲームの目的■騎士ラーサーとなり、邪教徒にさらわれたお姫様を助け出すアドベンチャーゲーム／発売元■エモーションデジタルソフトウェア／CD-ROM

～ラーサー・レジェンド～
アースティア・サーガ

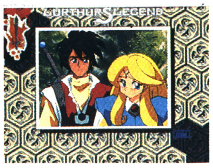
Jコード 000833

もうひとつの「リューナイト」

テレビで放映中の「覇王大系リューナイト」の、もうひとつの伝説をゲーム化したもの。舞台はアースティアと呼ばれる異世界。主人公は、テレビシリーズの熱血騎士アデューの父親のラーサーという設定だ。

ゲーム用の外伝といった内容だが、リューを駆ってさまざまな仲間たちとともに冒険をくり広げる楽しさはテレビ版と変わらない。グラフィックもきれいなので、原作の伊東岳彦やテレビ版のファンなら、つい手が出るだろう。

キャラクターがしゃべりまくる



マッキントッシュ

95年4月
13800円(予)

ゲーム目的■2つの事件を解決すると同時に自らにも降り掛かった謎を解き明かすアドベンチャー／発売元■日本クリエイト／通常版4月27日発売／CD-ROM1枚／要256色／バスマウス対応／386以上動作可能／RAM7M以上／WIN3.1以上

3X3 EYES
～吸精公主～プレミアム版

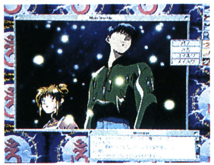
Jコード 000043

アニメを見るようにゲームが楽しめる

週刊ヤングマガジンで連載されている『3×3EYES』。ゲームでは、原作にはないオリジナルストーリーで話が進められる。とはいえ、時期的には原作の10巻辺りの設定なので、原作を知っていれば話の展開が想像できて、謎解きが有利に進められそうだ。

ビジュアルシーンは通常のアニメ製作過程と同様に作られ、声優によるアフレコも行なわれている。ゲームを遊ぶというよりも、アニメを見るような感覚で気軽に楽しめるだろう。

通常版は4月27日発売



WINDOWS

95年4月20日
9800円

C.H.A.O.S.
＜日本語版＞

Jコード 004588

ゲームの目的■暴走したスーパーコンピューターから宇宙コロニーを守るＳＦスペースアドベンチャーゲーム／発売元■NECホームエレクトロニクス／CD-ROM／CPU486以上／空HD5M以上／MS-DOS5.0以上／WIN3.1以上

コンピューターと対決

スーパーコンピューターに支配されたコロニーを救出するため過去の世界に応援を頼む。3部構成でくり広げられるシナリオ。描き込まれた3D画面がウリ。

WINDOWS

95年5月
価格未定

デイドラス
エピソード1：難破船のエイリアン

Jコード 002062

ゲームの目的■脱出法を探すため宇宙船内を探索するアドベンチャー／発売元■BMGビクター／要256色

ＳＦ映画に入り込む

刻々と近づく恒星への衝突を避けるため、エイリアンが生息する難破船の中で展開される、ＳＦアドベンチャー。約2時間以上に及ぶ実写取込みの映像を使用。

マッキントッシュ

95年5月26日
9800円

ゲームの目的■恒星へ引きずり込まれようとしている宇宙船を脱出させる、3Dアクションアドベンチャー／発売元■HATNET／CD-ROM 4枚組

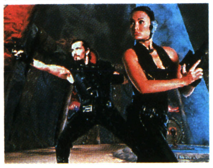
デイドラス
エピソード1：難破船のエイリアン

Jコード 002071

ＳＦ映画のような迫力の3Dゲーム

『デイドラス』は、映画の都ハリウッドが持つ映像作りのノウハウをゲーム作りにいかした、新時代のコンピューターゲーム。主役にハリウッドスターを起用し、2時間以上におよぶ実写ムービーは、まさにＳＦ映画に匹敵するクオリティを誇る。迫りくるエイリアンを撃退する3Dアクションゲームと、臨場感あふれる実写ムービーの自然な融合によって、プレーヤーは映画の登場人物になったような、一体感あふれるゲーム展開が楽しめる。

実写映像とゲーム画面を融合



3DO

ゲーム豆知識

歴史ゲームと史実

史実をもとにしたゲーム、とりわけ歴史シミュレーションと呼ばれるものは、日本でとくに人気の高いジャンルのひとつである。光栄の「信長の野望」「三国志」両シリーズはその代表格。歴史の大舞台に立って天下を思いのままに動かすのはたしかに爽快で、このジャンルが本来ゲームに縁のない中堅サラリーマン層に根強い支持を受けているのもうなづける。こうしたゲームのなかではプレイヤーは戦国大名や軍の指揮官、あるいは一国の元首として采配を振るう。戦争ばかりでなく、産業の発展や民衆の感情にも気を配らねばならない。かつて歴史上の名君が悩み苦しんだことを、ゲームのなかで追体験できるというわけだ（こう書くとあまり楽しそうじゃないが）。

だが、この手のゲームのもつジレンマに、ゲームをプレイヤーの意思で進めれば進めるほど実際の歴史から遠ざかってしまうという点がある。史実では大活躍しているはずの武将が序盤であっさり死んでしまったり、敗北しているはずの戦争に勝ち進んだり。先述の「信長の野望」ではプレイ中に史実どおりの条件がそろうと特別なことが起こる仕掛けになっているが（たとえば一五八二年の本能寺に信長と明智光秀を配すると本能寺の変が起こる）、これも普通にプレイしている限りまず見られない「お遊び」である。一般に、史実への忠実度とゲームとしての楽しさとはなかなか折り合いがつかないものだ。

歴史ゲームの醍醐味は史実とは違う「ｉｆ」を自分の手でつくることに尽きる。もちろん、ゲームと現実を混同してはいけない。数年前ドイツでは、旧ドイツ軍が勝ち進むゲームをネオナチがばらまいて大問題になったりもしたのだから。

この前MAC版のAlone in the Darkをやっていたら、横で見ていた友達が「おやじの不思議な世界だな。こりゃ」と一人で納得していた。よくわからんけど僕も納得した。しかし難しいね、これ。だれかヒントくださーい！（暗闇一人）

五劫のすり切れ

95年5月未定
7800円

真・妖怪人間ベム
～早く人間になりたい～

Jコード 003565

ゲームの目的■原作アニメ『妖怪人間ベム』に忠実なシナリオアドベンチャー／発売元■バンタン電脳工場／CD-ROM

ホラーの中に人間愛を見いだす

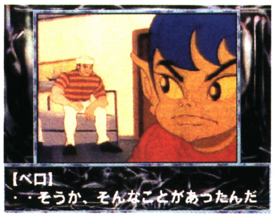
■人間より人間らしい妖怪

『妖怪人間ベム』は、68年にTV放映されていたアニメーション。奇怪な姿に生まれてしまった人口生命体のベム、ベラ、ベロの3人が、人間を守るために悪の妖怪たちと戦うという物語。彼らは人間を助けることにより、自分たちが人間になれると信じていた。だが最終回で、人間になるためには人間の魂を奪わなければならない、と知った彼らはみずから命を絶つ。

本当の正義感とは何か。人間は、誰かのために自分を犠牲にすることができるか。そんな深いテーマを持つアニメだった。

■懐かしさあふれる映像

アニメのストーリー展開は、ある程度パターン化していた。人間の姿となったベロが人間と仲よくなる。仲よくなった人間が妖怪に襲われる。人間を助けるためにベムたちが登場、妖怪の姿になって敵を倒す。正体がバレて、逃げるように去る、というものだ。これを再現するかのように、このゲームでは通常、ベロが主人公になって話は進む。


【ベロ】
・・そうか、そんなことがあったんだ

今見ても変わらない面白さがある

このシーンは当時のTVアニメの画像が使用されているため、子供の頃の記憶が呼び起こされるようだ。

■大人になってわかること

TVアニメを題材にしたゲームは多々あれど、ここまで放映当時の画像や音声にこだわったものはない。しかし、「早く人間になりたい」というセリフを聞かせたいから発売されるわけではない。本放映から既に27年経った今、再放送も含めて『妖怪人間ベム』を見た子供たちは大人になっている。大人の視点から再び見て、この作品が持つ深いテーマを見抜いてほしい……。そんな願いすら感じられる。例え映像は色あせてしまっても、人に訴えかけてくるメッセージは、消えることはない。

95年4月21日
8800円(予)

真・妖怪人間ベム
～早く人間になりたい～

ゲームの目的■敵妖怪とのカードバトルに勝利し、シナリオを進行させていく／発売元■バンタン電脳工場／倍速CD-ROM2枚／CPU68040以上推奨／RAM8M以上／漢字Talk7.1以上

Jコード 003573

早くゲームをやりたーい?!

68年に放映されたTVアニメ『妖怪人間ベム』は、勧善懲悪のヒーロー物あるいはギャグ物が主流だった当時のアニメ界に、衝撃をもたらした。人間になりたいがために、妖怪と戦う、妖怪人間たちの悲しい物語は、視聴率こそ振るわなかったが、今もって広く支持されている。この作品は妖怪達とのカードバトル形式によるアドベンチャーゲームが楽しめるが、何よりも収録時間40分にも及ぶ、当時のアニメそのままの映像が魅力だ。

実は悲しげなストーリー

95年5月下旬
5800円

メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!

Jコード 002771

ゲームの目的■普通の高校生たちが妖魔を退治するアドベンチャーゲーム／発売元■ファミリーソフト／CD-ROM

変身によって話が変化

変身がキーワード。ヒロイン2人が突然動物に変身することにより、物語の展開が変わるという意外性がある。戦闘によって成長するロールプレイング的要素も。

95年4月20日
1500円(込)

ハイテク忍者リリカ九ノ一
第1話 前編 奪われた五印の書

Jコード 002356

ゲームの目的■“五印の書”をめぐる美少女忍者対裏甲賀の戦いを描いたSFデジタルコミック／発売元■TAKERU／3.5inch2枚／5inch2枚／TAKERUのみ販売／1人用

豊富なアクションシーン

全10話からなるシリーズの第1話。近未来の世界を舞台に、忍者たちが戦う。基本はアドベンチャーゲーム。某アニメ番組のような「おしおき」シーンが楽しい。

ゲーム用語のAtoZ

ジャンル用語編

本誌では、データの掲載にあたって独自のジャンル分けを定義している。だが、一般的にいって、ゲームのジャンル用語というものはかなり混乱しているようだ。ここでは、代表的なジャンル用語を挙げて、その簡単な区分を定義してみることにしよう。

●アクション

操作する上で、反射神経を要するタイプのゲーム。ただし、プレイヤーが直接キャラクターの動きを操作するものだけをこう呼ぶ。例えば『テトリス』のように、ブロックという抽象的な物体しか操作しないようなタイプは、一般にアクションゲームとは呼ばない。

●シューティング

弾を発射して、的や移動する敵を撃つタイプのゲーム。ただし、考える要素が多いもの、極めてリアルなものなどは、こう呼ばれないこともある。

●ロールプレイング

キャラクターの能力を数値やゲージで表し、主に戦闘を繰り返すことによって、この能力を伸ばしていくタイプ。「RPG」という略称が定着している。長時間プレイするタイプのゲームなので、物語的なシナリオが用意されている場合が多い。

タイプも多彩で、純粋に思考型の「コマンド型RPG」、アクションゲームの要素を盛り込んだ「アクションRPG」、コマンド選択時にもゲーム内の時間が経過している「リアルタイム型RPG」などが代表的。人気ジャンルのため、タイプにも無数のバリエーションが生まれている。

●シミュレーション

現実の一側面を切り取り、そのルールを利用して成立させたタイプのゲーム。……と、これはしかし、旧来の意味。最近もっとも混乱しているジャンル名が、「シミュレーション」なのである。とりあえず、タイプ別に紹介していこう。

まず、数値のやりとりでおこなわれる、集団戦を模した戦争ゲーム。その中だけでもいくつものタイプがあるが、話が専門的になるのでパス。次に、政治（戦争を含む場合も多い）や経営をモチーフとしたもの。これもバリエーションはかなり多彩。

さらに、「育成型シミュレーション」と呼ばれるもの。育てる対象は、人間だったり馬だったり町だったり蟻だったり果ては地球だったりするのだが、プレイヤーは基本的な方向付けをするだけで、ある程度勝手に育っていくところがポイントとなる。

対して、「シミュレータ」というのはまったくの別モノ。要するに、自動車教習所にある練習機だと思えばいい。「疑似体験」という意味でシミュレートという言葉を使っているわけで、つまり、ゲームとしての面白さ以前に、リアルさを追求したものだ。パソコンでは「フライト・シミュレータ」というジャンルが確立している。

●対戦格闘アクション

基本的にはアクションゲームの1亜種。格闘技、ケンカなどをモチーフにし、1対1（例外あり）で勝敗を競うもの。ただし、あまりに現実に即したものは、範疇外に追いやられる場合もある。

●スポーツ

スポーツをモチーフとしているゲーム。いちばんわかりやすいが、その実、ゲームのルールはアクションだったり、シミュレーションだったりと統一性がない。そのために、プロレスゲームなど、対戦格闘アクションなのかスポーツなのか、区別が付かなくなってしまう。

●ボード&テーブル

2種類の意味を持つ。ひとつは、既成の盤ゲームをそのままコンピュータ化したもの。将棋、麻雀から人生ゲームまで。いまひとつは、同種のゲームをコンピュータ上で創造したもの。スゴロクのルールを応用したオリジナルのゲームは、決して少なくない。

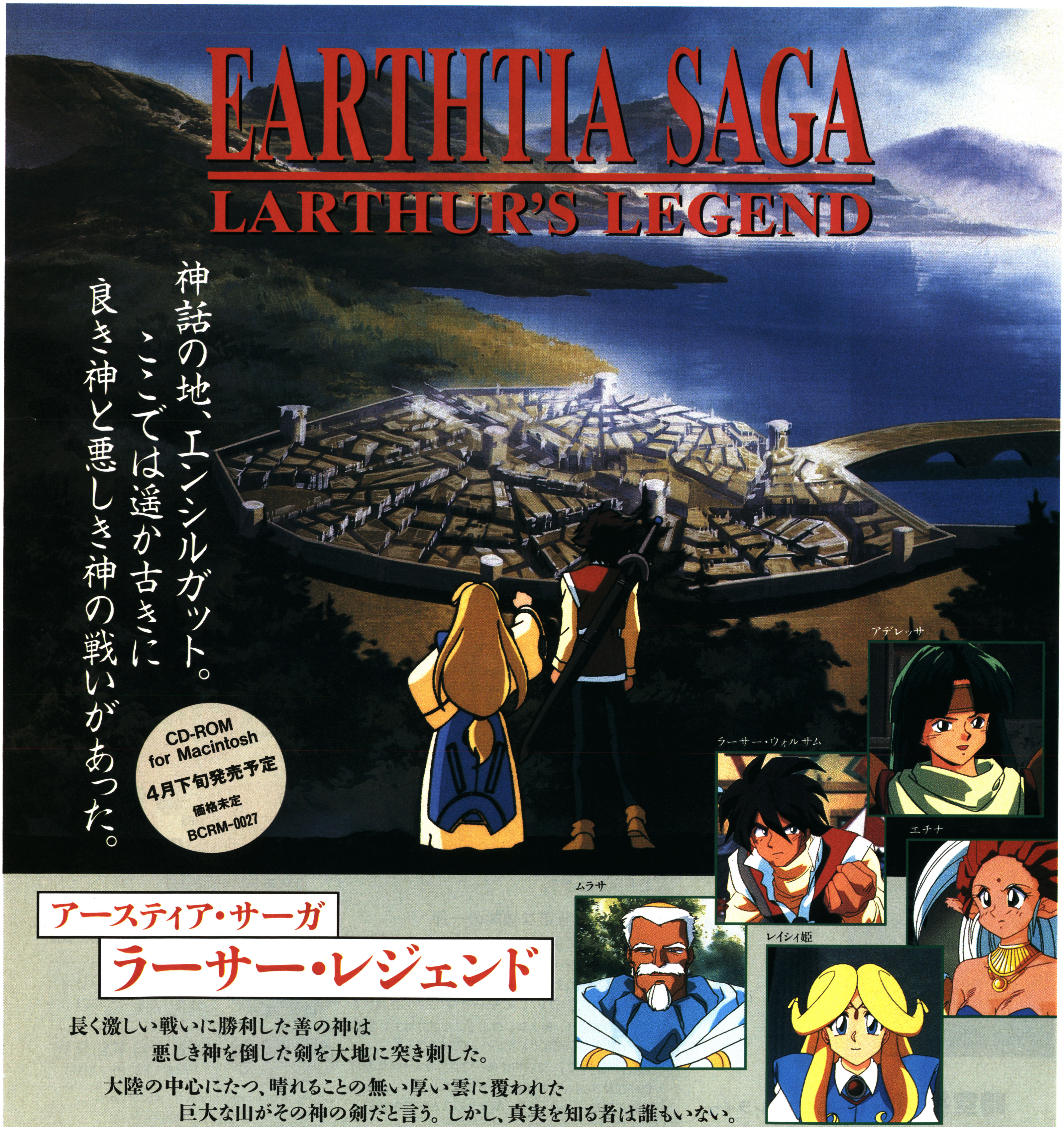
●アドベンチャー

画像と文章、そしてコマンド選択で進められる、ストーリー性の強いゲーム。当初のスタイルは衰退したが、アニメやCGを見せることに重点を置いたタイプ、分岐点が多く複数の結末が用意されたた「マルチシナリオ型」という両極端が、今でも生き残っている。

五劫のすり切れ

コテコテのハードなゲームやるんだったら、AMIGAがオススメ。日本ではあまり見かけないけど、雰囲気作りや、演出はピカイチ。中でもシャドーオブザビーストシリーズ（アクション）は涙ものの難しさ。腕に自信がある人は一度プレイしてみては。（割烹アミーゴ）

EARTHTIA SAGA
LARTHUR'S LEGEND


アデレッサ
ラーサー・ウォルサム
エチナ
ムラサ
レイシィ姫

神話の地、エンシルガット。
ここでは遥か古きに
良き神と悪しき神の戦いがあった。

CD-ROM
for Macintosh
4月下旬発売予定
価格未定
BCRM-0027

アースティア・サーガ
ラーサー・レジェンド

長く激しい戦いに勝利した善の神は
悪しき神を倒した剣を大地に突き刺した。
大陸の中心にたつ、晴れることの無い厚い雲に覆われた
巨大な山がその神の剣だと言う。しかし、真実を知る者は誰もいない。
伝説は遠く忘れられ、世界は平隠の中にまどろんでいる……
そのとき伝説は、静かに目覚めの時を待っていたのかもしれない……

TV、OVA、コミック、玩具などにマルチな展開をみせる、「覇王大系リューナイト」が、Macintosh用CD-ROMソフトとなって登場！ゲームの舞台はOVAから遡ること約30年前。主人公は熱血騎士アデューの父である、ゼルテニス王国の最年少騎士ラーサー・ウォルサムが、リューを駆り邪教徒にさらわれたお姫さまを助けるため、OVAでもお馴染みのイズミを初め、個性的なキャラクター達と共に大活躍。誰もが夢見たアニメーション・インタラクティブ・アドベンチャー・ゲームが、今姿を現します。©伊東岳彦/集英社・サンライズ

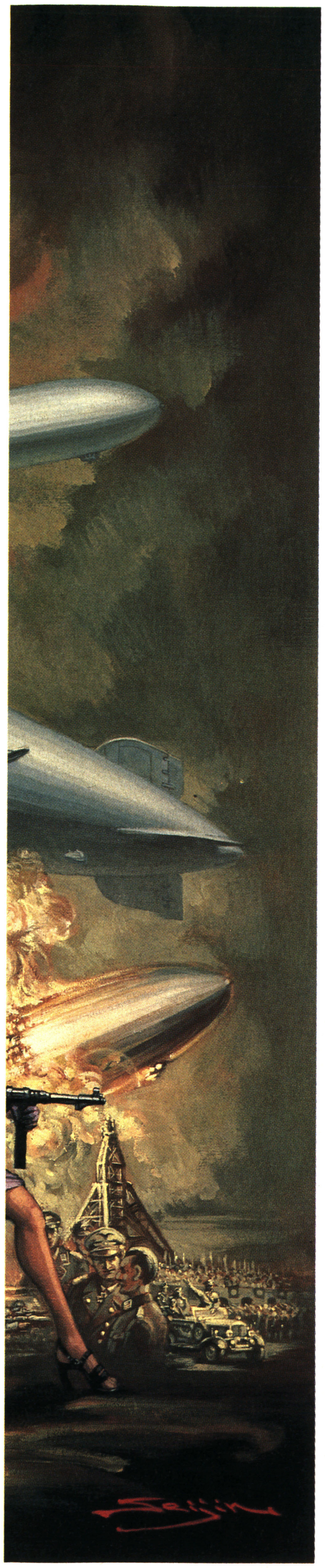
スタッフ：〈原作〉伊東岳彦、〈監督・演出〉土器手司、〈シナリオ〉面手明美、〈スーパーバイザー・メカニカルデザイン〉中沢数宣、〈作監（アニメパート）〉磯野智

キャスト：〈ラーサー・ウォルサム〉三木眞一郎、〈レイシィ姫〉大谷育江、〈イズミ〉石田章、〈エチナ〉こおろぎさとみ、〈アデレッサ〉天野由梨、〈ムラサ〉立木文彦、〈ドワーフの娘〉矢島晶子、〈遺跡のリュー〉小杉十郎太

※Apple、Macintosh、QuickTimeはアップルコンピューター社の登録商標です。

発売元・販売元：バンダイビジュアル株式会社　東京本社　〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3階 TEL.03-5828-3051/FAX.03-5828-3058

BANDAI
EMOTION DIGITAL SOFTWARE



時空を超えて探偵登場!!

時空探偵DD～幻のローレライ～

サターン版	'95年４月発売予定 予価 6,800円（税別）
プレイステーション版	'95年５月発売予定 予価 6,800円（税別）

※画面はサターン版のものです。

麻雀巌流島

より人間に近い対局感。

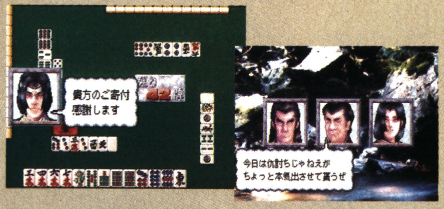
本物の麻雀を打っているような臨場感を味わえる、４人打ち麻雀ソフトです。剣豪麻雀と現代麻雀、２つのモードがあり、どちらでもお好きなモードで対戦できます。

〈剣豪麻雀〉

宮本武蔵、柳生十兵衛ら、16人の剣士と勝ち抜き試合を行ないます。対戦相手全員を打ち破り、トップになれば優勝。誰か一人を選んで打ち方の指導をしてもらうこともできます。

〈現代麻雀〉

現代の雀荘を舞台に21人の個性豊かなプレイヤーと対局できます。雀卓に座り、あなたを待つ雀士たちは、プレイするごとにメンバーが変わります。阿佐田哲也、赤塚不二夫らの有名人が座っていることもあります。



貴方のご寄付
感謝します

今日は仇討ちじゃねえが
ちょっと本気出させて貰うぜ

麻雀 巌流島

サターン版	好評発売中!! 価格 6,800円（税別）
プレイステーション版	'95年５月発売予定 予価 6,800円（税別）

© 1995 ASCII Corp. / COSMOS COMPUTER

※画面はサターン版のものです。

柿木将棋

速さと強さ、絶妙のバランス。

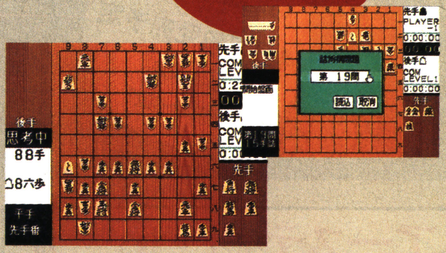
将棋を楽しむ理想の環境を目指して開発された、対局将棋ソフトです。初心者の学習用として、また上級者の対局相手として、どなたでも楽しめます。

豊富な機能の一部

〈充実の対局機能〉コンピュータの思考レベルは５段階、手合い割りもサポートしており、初心者から上級者まで楽しめます。一手ごとの時間制限もできます。

〈研究に役立つＶＴＲモード〉保存した棋譜を、ビデオの駒送り、巻き戻しのように自由に再生できます。名勝負の研究などにたいへん便利です。

〈詰将棋機能〉詰将棋作家、門脇芳雄氏作成の詰将棋問題が20題入っています。また、プレイヤーが入力した問題をコンピュータに解かせることもできます。



柿木将棋

プレイステーション版	好評発売中!! 価格 7,800円（税別）
サターン版	'95年３月下旬発売 予価 7,800円（税別）

© 1995 Yoshikazu Kakinoki / ASCII Corp.

※画面はプレイステーション版のものです。

"" マークおよび"プレイステーション"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

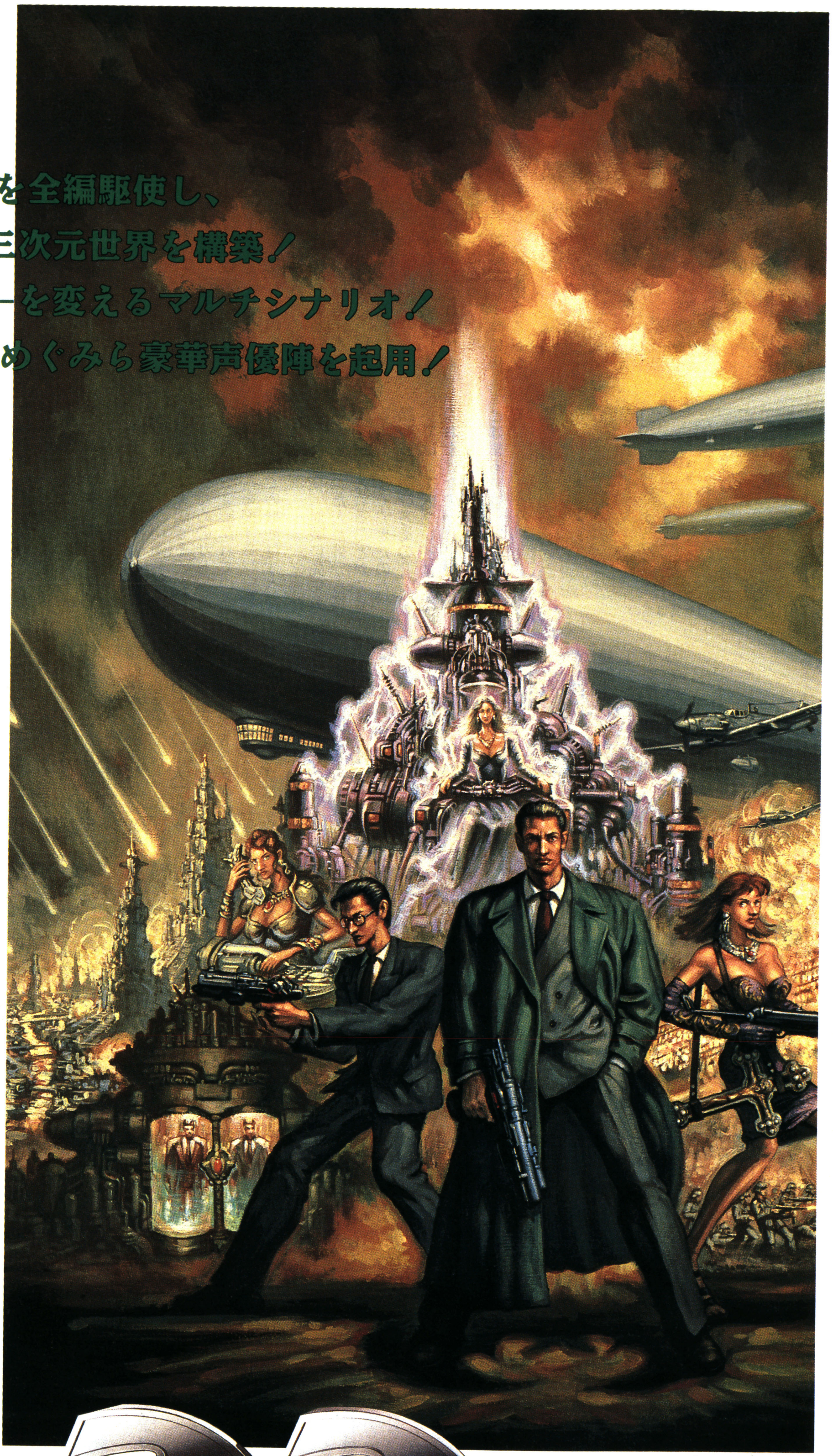
日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 **株式会社アスキー**

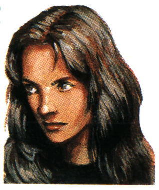
SS
PS

ASCII

最新のＣＧを全編駆使し、
臨場感あふれる三次元世界を構築！
あなたの判断がストーリーを変えるマルチシナリオ！
森川智之、横山智佐、林原めぐみら豪華声優陣を起用！

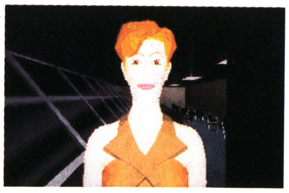


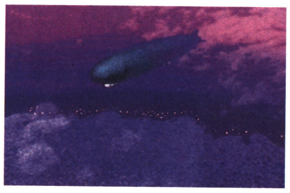
STORY



23世紀の未来、すでに人類は時空間を旅する装置、タイムライドを開発し、過去への時間旅行を可能にしていた。この装置を悪用し、歴史を改変しようとする「時間犯罪」を防ぐために生まれた職業、それが「時空探偵」である。

ドラキュラ伯爵の末裔である時空探偵、通称ＤＤが今回引き受けた仕事とは、１９３８年、第２次大戦前夜のドイツに飛び、極秘に開発された飛行船ローレライ号から、一人の少女を救出せよというものだった。
タイムライドによって飛行船内に送り込まれたＤＤ。ドイツが威信を賭けた巨大飛行船のキャビンには貴族、ナチスの将校、歌手など様々な乗客が乗り込んでいた。ＤＤは祖先譲りの超能力を生かして乗客たちから情報を聞き出し、目的の少女を船内から捜し出さねばならない。
がんばれ、ＤＤ。運命の時は刻々と迫る。時空を超えた壮大な陰謀を暴き阻止するのだ！

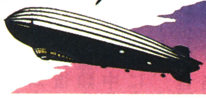




SS
PS

ＣＧシネマティックアドベンチャー

時空探偵DD DRACULA DETECTIVE



～幻のローレライ～

© 1995 ASCII Corp. / System Sacom / 園田英樹

95年4月28日
8900円

ゲームの目的■爆弾を使って爆風で敵と壁を壊して進むサバイバルアクションゲーム／発売元■ハドソン／12M／カートリッジ／1～5人用

スーパーボンバーマン3

爆風で敵も壁も吹き飛ばす壮快な続編

Jコード 001589

■シリーズ持続の秘訣

初めて『ボンバーマン』が生まれてから、今年で10年。アーケード、PCエンジン、スーパーファミコンの各ハードに発展し、それぞれでシリーズ化された。『ボンバーキング』なんて親戚も生んだ。

爆弾を置いて、爆風で壁と敵を破壊する。不変のシンプルなルールを保ちながら、シリーズを重ねるこのタイトルは、新作が発売されるたびに好売り上げ成績を記録する、ビッグタイトルだ。

そして、この『スーパーボンバーマン3』だ。スーパーファミコンでのシリーズ3作目である。もちろん不変の楽しさは引き継がれている。

■楽しい遊び方その1

このシリーズを愛する人たちは、友達同士で集まってプレーする。休日の午後にコーラをこぼしたり大騒ぎしながら、まるでボードゲームを囲んでいるように遊ぶ。

『ボンバーマン』シリーズで大事なのは「対戦」であり、「多人数」だ。散乱するアイテムを奪い合い、友人の操るキャラを爆風でしとめるのが正統派の戦い方・遊び方だ。わいわいがやがや。逃げろや逃げろ。爆弾サンドイッチ。おい待て、グルか？　病気うつすな……。

この新作でも対戦プレーの楽しさが重視されたゲームデザインになっている。例えば、対戦プレー時に出現するとドクロアイテム。これの効果が5つも増えている。1人プレイ用の新アイテムが、3つしか増えていないのにだ。対戦用ステージは15面もある。これも1人用ステージが6つしかないのと対照的だ。

時間切れで引き分けになるのは、実力が均衡している場合によく起きること。これを防ぐためのサドンデス機能も引き継がれている。

アイテムを投げる、蹴る。当然今までの機能はすべて使える。

そうそう、対戦に先に負けてしまった人が外から爆弾を投げ入れることができるルールまでできたのだ。

■楽しい遊び方その2

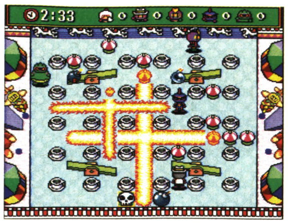
では、1人プレイはただのおまけなのか。いや、1人プレイモードには、対戦とはまるで違う楽しさがある。

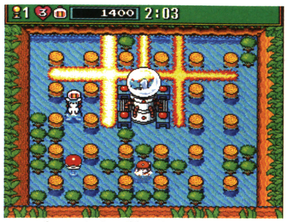
ひとことで言えば爆弾がパワーアップしていく壮快感。アイテムを手に入れ、ステージをクリアしていくたびに爆弾の破壊力はでかくなる。ステージのハシからハシまで吹っとばすその強烈な爆発の快感に病みつきになってしまう。

この新作の1人プレイ用に用意されているのは、4エリア×6ステージの全24面。各ステージに配置されたトラップは、火山やトロッコなど相変わらず凝ったものばかりだ。

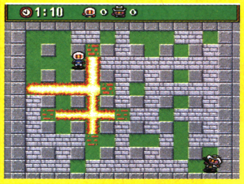
PCエンジン版でお目にかかった乗り物キャラ「ルーイ」も登場し、遊び方にバリエーションを加えている。

ただ気になるのはトラップに凝りすぎてしまっていること。爆弾の爆発を待つ時間とトラップの動作終了を待つ時間の両方を計算しなくてはならない。よってゲーム性が複雑化し、元祖『ボンバーマン』と比べると戦略がやや練りにくくなっているようだ。


対戦モードの充実ぶりが目につく


1人プレーも当然質は高い

●プレイイメージ●


不変のスタイル。安心の設計

安心。まずはこの言葉を思い付く。ここまで長く続いてきたシリーズだけに、きちんと練られたゲーム設計には無駄がない。その上にトラップやニューアイテムなどがトッピングされている。それでも次に浮かぶ言葉は、シンプル。ファミコン初期から基本ルールは変わっていない。トッピングがなんであろうとも、かけひきがいくつ生まれようとも。いつまでたっても爆弾をたくさん抱えて歩き回りたいし、爆発は大きなほうがいい。

Play Image

95年5月未定
価格未定

忍たま乱太郎

一流を目指し修行する忍者のタマゴたち

Jコード 003859

ゲームの目的■忍太郎達が一人前の忍者になるための修行するゲーム／発売元■カルチャーブレーン／8M／パスワード

■忍術学園の厳しい授業

NHK教育TVで放映され人気のアニメが、ゲームになった。主人公の乱太郎に、しんベヱ、きり丸の3人組が忍術学園の授業で習った術を使い、悪い敵をこらしめて成長していくアクションゲームだ。

いたるところに盛り込まれたビジュアルシーンは、アニメの親しみやすい雰囲気をよく伝えている。

■険しい忍者への道のり

学園の授業は、サブゲームになっていて、本編で必要なテクニックを磨くための、練習の場だ。

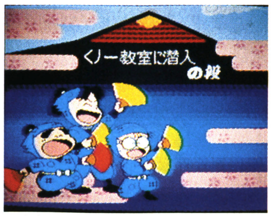
授業の種類はいろいろ。忍者走りは、言わずと知れた最も重要な科目で、長いはちまきを地面につけないように走るというもの。手裏剣投げや壁登りなども必修科目だ。変わったものでは、五色米の暗号文を解読するものなどもある。

■本編で待ち受ける試練

舞台となる城や、屋敷の様々な障害を、なめらかなアクションで避けながら進む。各ステージの最後に待ち受けるのは、強力な敵ばかりだ。大砲を使ってくる田村三木ヱ門、ヘビのジュンコを操る伊賀崎孫兵&ジュンコ、鉄砲を使う稗田八方斎&ドクタケ忍軍、納戸という扉まで襲ってくる。これらの敵と戦うときは横から見たコマンドバトルとなり、プレーヤーは3人の忍術を選んで戦う。3人組はまだ半人前なので、失敗して火薬が爆発しなかったり、花火になってしまったりする事もしばしば。忍術も、武器頭や、かやくご飯投げなど、わけのわからない変な忍術ばかりだ。

■忍太郎と一緒に修行する

様々な修行をやりながら、忍太郎たちをどんどん成長させていく。テレビでの面白い部分がそのまま盛り込まれているので、毎回テレビを楽しみにしている子供たちや、熱狂的なファンの人にお薦め。



3人組がそろってポーズ

95年4月予定
3800円

TEMPO Jr.

リズムにのって軽快にやっつける

Jコード 000728

ゲームの目的■音楽ショーで優勝を目指す主人公がライバルと戦う横スクロールアクション／発売元■セガ・エンタープライゼス／4M／パスワード／1人用

■全身ダンサブルな主人公

クリクリした目、耳には大きなヘッドフォンをつけた主人公は、いっつも音楽を聞いている。ひょこひょことダンスしながら、トロフィーと豪華賞品を目指してステージを進んで行く。

軽いステップからキックを繰り出し、リズムをキープする指パッチンで、敵をしびれさせる。

また、背中についている羽のようなものを素早く羽ばたかせ、ダッシュ攻撃したり、フワフワと一定時間ホバーリングしたりする。

■ダンスは最大の攻撃

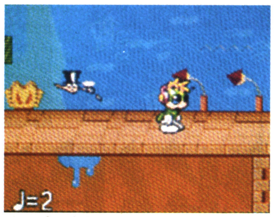
ライフがマックス状態のときに、1・2ボタン同時押しでシングルダンスアタックという技をだすと、主人公が音楽にのって狂ったように踊り出す。トレーニングで鍛えたしなやかな四肢をフルに使い、持ちネタは全てだしました、とばかりに、シャカシャカと切れのいいダンスを披露する。この攻撃は、画面全体の敵にダメージを与える最強の攻撃だが、1回使うと体力が半分になってしまう。効果的に使っていきたい攻撃だ。

■ボーナスゲームは音当て

コインアイテムを取るとそのステージの後にボーナスとして、2種類のゲームができる。その中の1つは動く矢印を商品に合わせて止めるゲームで、もう1つは出された音の音程を当てていくゲーム。当て続けると音がつながってどんどん多くなっていく。記憶力と音感の両方が必要だ。

■歌と踊りの世界

ゲーム中に出てくるキャラクターは、敵も味方も全てが音楽と踊りが大好き。アイテムも、音符や記号など、音楽に関係の深いものばかり。制作者のこだわりが感じられるゲームだ。


テンポよく進んでいく主人公

五劫のすり切れ

私はまだ「リッジレーサー」で黒い車（ナムコ内ではゴキブリと呼んでいるらしい）を抜いたことがない。頑張って何十回とトライした末、やっと勝てると思った時にも、最終コーナーであっさり抜かれて放心状態。それ以来やる気も失せてやってない。こうなったらネジコンを買って再挑戦！　と思うのだが、ネジコンはいつも売り切れ。どうすればいいんだ、まったく。責任者出て来い！（アイルトン？ナメクジ）

95年5月未定
5980円

ゲームの目的■昔アーケードでヒットしたニチブツの3種類のゲームが1本で楽しめる／発売元■日本物産／4M

ニチブツアーケードクラシックス

Jコード 002321

1980年代にヒットした懐かしい3作

■思いである人もない人も
かの『クレイジークライマー』に『ムーンクレスタ』、そして『フリスキートム』。昔ヒットしたこれら往年のニチブツ名作ゲームを、もう一度、家庭で楽しめるのが、このソフトだ。

■当時のゲームの魅力
80年代、『スペースインベーダー』のもつ、宇宙空間で宇宙人の侵略を阻止する、という設定を使ったゲームが数多く出てきた。

当時は、画面上のキャラクターや物体を、自分の手で自在にコントロールできるというだけでも、自由に動かせる解放感のようなものを湧き上がらせてくれ、楽しめた。

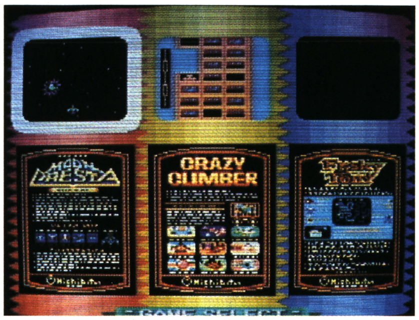
そのうち、慣れと共にそれだけでは刺激が乏しくなって、そのシステムの上にいろんな肉付けをしていくことによって、様々なスタイルに枝分かれしていく。多くのゲームは、敵キャラクターの行動パターンに変化をつけ、グラフィックをパワーアップするなどして、背景の動かない、固定された画面の中で、様々な趣向を凝らし始めていた。

■新しい刺激を求めて
80年に登場した『ムーンクレスタ』は、クネクネとした味のある動きをする敵キャラに加え、当時の他のゲームにはなかった、3種類の自機をドッキングさせるという、斬新なシステムを搭載していた。他にも、背景の輝く星々を上から下に動かすことで、画面上を進んでいるように感じさせる演出も盛り込まれていた。続編の『テラクレスタ』では、自機の種類を3機から5機に増やし、フォーメーションを取り入れるなど、合体システムをさらに発展させている。

同じく80年に発売された『クレイジークライマー』では、今では当たり前の技術となっている、背景をスクロールさせる手法を初めて取り入れたゲームだ。

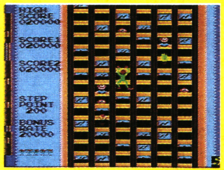
それだけでも大きな要素だが操作においても、どのゲームにもない個性があった。2本のレバーでキャラクターの左右の腕を操作して、画面の中のビルを登っていくというものだ。この、一見意味を持たないように見える行動が、当時最新の技術と、それまでになかった新しい操作系と結びついた時、想像だにしなかった新鮮な感覚を生んだ。続編の『クレイジークライマー2』では、グラフィックが大幅にパワーアップしている。

『フリスキートム』は、81年に登場したパズルゲーム。操作系はレバー1本だけというシンプルなもので、水道管を修理するのが目的という、変わった設定だった。まだはっきりとしたジャンルが確立されていなかった時代の、発想を大事にした作品だ。

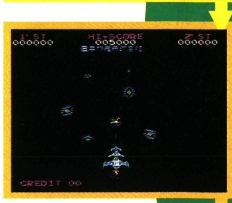


登る、撃つ、つなぐ！　なんでもやって懐かしんでくれ！

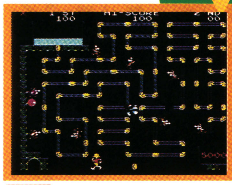
はじめの5分でぜ～んぶ丸わかり



ビルがあると登ってしまう
左右上下4方向レバーを2本で操作する。レバーをリズミカルに動かすことで、高層ビルを登って行く。邪魔してくるゴリラや植木鉢を避けつつ頂上を目指す。



合体してパワーアップ
1号機、2号機、3号機で合体することで、撃てる弾数が増え、戦いが有利になる。左右2方向レバーとボタン1個という、シンプルな操作方法が懐かしい。



水道管を修理して水を運ぶ
上下左右4方向レバーを操作し、お邪魔ネズミをうまくかわしながら、水道管をつなぎ合わせる。右下にあるタンクまで水を運ぶのが目的。ボタンは使わない。

スーパーファミコン

95年4月21日
7800円

カオティクス

Jコード 000116

ゲームの目的■『ソニック』シリーズの“ナックルズ”による疾走型アクション／発売元■セガ・エンタープライゼス／24M／バッテリーバックアップ／1人用

超高速コンビプレイで味わう爽快感

■ナックルズならではの新しいおもしろさ
猛スピードで凹凸の激しい道を駆け抜ける疾走感が好評だった『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズの登場キャラクター「ナックルズ」がこのゲームの主人公。シリーズのスピード感はそのままである。

今回の目玉はコンビプレーである。

プレーヤーはナックルズを含めた5匹のキャラクターから2匹を選ぶ。2匹の間にはリングパワーと呼ばれる、伸びちぢみするキラキラと光るひもが張ってある。

これがスピードを殺さないコンビプレイを可能にした。

キャラクター同士でリングパワーを引っ張ると、そこにぐいっと縮まろうとする力が起こる。その力をうまく利用することによって急加速や、大ジャンプができるようになったのだ。

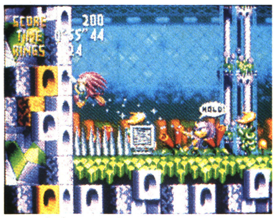
また、ジャンプで届かない崖の上に、コンビパートナーを投げ飛ばし、そのあとリングパワーの力でプレイヤーキャラクターを引き上げるという、コンビネーションプレイもできるようになった。

『ソニック』シリーズのスピードに、このリングパワーアクションで、新しい躍動感が加わったのである。

■南の島であそぶ
ナックルズとパートナーが冒険する舞台は、Dr.エッグマンによって支配されている南の島。その南の島をリングパワーで駆け抜けるのだ。のんびりしてはいられない、ステージには朝、昼、晩と時間が流れていて、その時間にあわせて敵の位置が変わる。時間が変わると、前にプレーしたときの攻略法は使えなくなる。

初心者用に、操作練習を行う面もある。

2人同時プレー可能。



コンビプレーが楽しい

スーパー32X

95年4月21日
5800円(予)

ゲームの目的■派手な武器を使って突き進む横スクロールアクションゲーム／発売元■エス・エヌ・ケイ／50M／CD-ROM

サイバーリップ

Jコード 001376

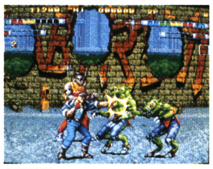
暴走機械を破壊しろ！

ネオジオで91年に発売された横スクロールのアクションゲームが、ネオジオCDで復活する。

プレーヤーの目的は、暴走を開始した軍事コンピューター『サイバーリップ』の破壊だ。

プレーヤーが選べるキャラクターは2人だ。コミカルな筋肉マンの内からどちらかを選び、手持ちの武器を撃ちまくって、敵の巨大な戦車や兵器にぶつかっていく。苦戦するようなステージは、2人同時プレーで駆け抜けるのもいい。

巨大な敵には2人で挑め



ネオ・ジオCD

95年5月未定
7800円

ゲームの目的■ふたりの主人公の中からひとりを選び、秘密結社を壊滅させるアクションゲーム／発売元■NECアベニュー／コンティニュー／スーパーCD-ROM2

レニーブラスター

Jコード 002933

ふたつの生きざまが交錯する物語

このゲームの主人公はふたり。美女から「ニーベルン騎士団」という秘密結社を壊滅してくれと頼まれた、藤郎。そして自分の研究に必要な、「サマエルの心臓」を持っている「ニーベルン騎士団」に向かう、誓史郎。ふたりに面識はないが、やがて出会うことも。ゲーム中に現われる選択肢の答え次第で、エンディングが変わることもある。戦闘は、アクション。ふたりは攻撃方法が違うため、最初は自分に合った方を選ぶのがよさそう。またこのゲームのビジュアルシーンの原画は、『ウィザードリィ』シリーズのイラストを手がけている末弥純氏。氏の描く幻想的な絵が、ビジュアルシーンでどう活かされるか、今から期待できる。

PCエンジン

昨年の今ごろの話しであるが、私はもうすぐ発売の超人気作を発売1カ月前からやっていたという果報者である。どこからどうやって入手したかは教えられないが、周りの人々の嫉妬の嵐まで気持ちいいほどであった。ブハハハハ。現物はROMまるだしの基板状態。攻略本もちろんなし。苦労したけど楽しかった。もう一度あんなおいしい目にあってみたい。(全員がスリースター)

五劫のすり切れ

95年4月28日
5800円

輝水晶伝説アスタル

Jコード 003182

ゲームの目的■怪力少年が捕らえられた少女を救いに宝石の世界を冒険する痛快アクション／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1～2人用

自分より大きな敵をぶん投げ気分爽快

■大暴れアクション

画面に入り切らないほどの大木を敵に投げつけ、地面を叩いて画面を揺らし、思いっきり吸い込んだ息で敵を吹き飛ばす。

小さなキャラクターが、画面狭しと大活躍する、豪快かつ痛快なアクションが楽しいゲームだ。

プレーヤーは宝石から生まれた少年、アスタルになり異世界を冒険する。

アスタルは武器は持っていない。自慢の怪力だけが唯一のたよりである。向かい来る敵と戦うためには、異世界にある全てを使いこなして戦う必要がある。

地面から天に向かってそびえ立つ巨木、崖に乗っている大きな石。それらを持ち上げて敵に投げつけるのだ。

地面からやってくる敵は、大地を揺らして地震を起こして足止めすることもできる。

飛んでくる小さな敵には、思いっきり吸い込んだ空気を吹き付けて吹き飛ばしてしまうことも、空中からパンチで地面に叩きつけることもできる。

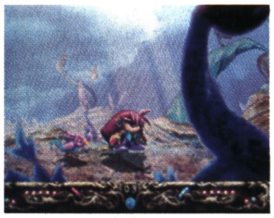
どれをとっても過激な攻撃方法が、このゲームのウリである。

■神秘的な宝石世界

冒険の舞台は、地面から水晶がいくつも突き出している宝石の世界である。分厚い雲のすきまから光が差し込み、半透明な水晶に反射する神秘的な世界である。

セガサターンならではの奥行きある美しい画面の中、それに、おさまりきらないアスタルの大暴れアクションが、ミスマッチとも逆に引き立てあっているともいえる不思議な味わいのゲームである。

女の子もすんなり楽しめそうなすっきり感がいい。


クリスタルの反射光に照らされる

サターン

95年4月未定
9900円

トムとジェリー２
トムVSジェリー

Jコード 002208

ゲームの目的■ジェリーを操作して各ステージの目的を達成する。／発売元■アルトロン／16M／カートリッジ／1～2人

逃げるジェリーの恐さと愉快さ

■アニメの雰囲気そのまま

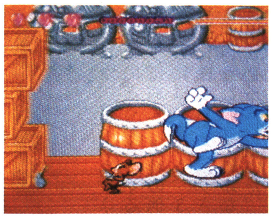
頭のいいネズミ、ジェリーと、ちょっと間抜けでたよりないネコ、トムが楽しく追いかけっこする有名なアニメ『トムとジェリー』を題材にしたゲームだ。部屋の中や庭などを、ものすごい前のめり姿勢で、タイヤのように足をぐるぐる回転させて走り回るジェリー。ゲームの中では、その動きがそのまま再現されている。

そのすばしっこいジェリーを今日こそは捕まえてやろうと、あの手この手で追いかけるトム。早く捕まえないと、ご主人様に家を追い出されてしまう。死に物狂いで追いかけるのだが、ブルドックに邪魔されたりして、これがまったくうまくいかない。利口なジェリーは、トムに捕まるどころか、追いかけっこを楽しんでいるありさまだ。

プレーヤーは、ジェリーになって、好物のチーズを集めつつ、トムに捕まらないように逃げ回るのだ。ジェリーがアニメどおりの利口なネズミになれるかどうかは、もちろんプレーヤー次第。

■追われる緊張感と期待

ステージには5つのタイプがある。追いかけてくるトムをかわしてゴールまで逃げるものや、マップ中のチーズを全て集めるもの、武器を使ってトムを倒すものなどがある。いずれもトムが執ようなまでに追いかけてくるので、同じ場所でボーっと立っていたりしたら、すぐにトムの振り回す手に捕まってしまう。常に動き回りながら、ドアやネズミの巣をうまく利用してトムから逃げ回る。フライパンやハンマーなどのアイテムが落ちていたら、トムを攻撃できるようになる。トムに捕まるのは恐いけど、からかってみたくなるような、ワクワクする緊張感を味わえる。


しつこいトムをふり払って逃げろ。

スーパーファミコン

95年4月21日
5800円(予)

ロボアーミー

ゲームの目的■ロボットが未来都市を突き進むアクション／発売元■エス・エヌ・ケイ／46M／CD-ROM

Jコード 002984

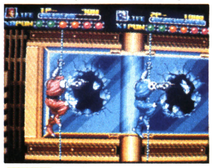
鉄の拳で突き進む軍用ロボット

バギーに変形できる格闘型ロボットが、未来都市を突き進む。

基本的に、敵を殴り倒して進んでいくゲームだが、主人公は軍用ロボットだけにパワーはある。車を投げ飛ばし、鉄骨を振り回して敵をなぎ倒すこともできるのだ。

アイテムを拾って、内蔵のエネルギー弾を使用したり、バギーに変形して敵を蹂躙する秘密兵器もある。

力まかせに突き進むアクションゲームだ。2人同時プレイが可能。

ロボアーミーは止められない


ネオ・ジオCD

95年5月2日
5800円

クロススウォードⅡ

Jコード 001261

ゲームの目的■再び復活した魔人を倒すため敵と戦うアクションゲーム

正面で向き合う迫力画面

ファンタジーの世界が舞台となった、3D視点のアクションゲーム。レバー操作による防御・攻撃など、自由度が高くなった。接近した画面での格闘は迫力がある。

ネオ・ジオCD

95年5月下旬
8500円

スパークワールド

Jコード 004162

ゲームの目的■“車人間”を操りながら悪者のボスを倒していくアクション／発売元■デンズ／4M／パスワード／1～4人／マルチプレイヤー5対応

新・自動車の惑星

自動車が人間のように暮らす機械文明でのアクションゲーム。エジプトや北極などのステージで、放電を武器に悪者を倒していく。4人対戦のバトルモードもある。

スーパーファミコン

95年4月
6900円(予)

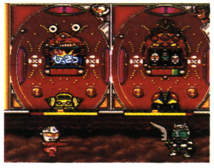
スーパーパチンコ大戦

ゲームの目的■3つのバトルステージでパチンコ勝負に勝ち進んでいくゲーム／発売元■バンプレスト／4M

Jコード 001538

コンパチキャラと楽しむパチンコ勝負！

子供だから楽しめる、パチンコゲーム。画面には対戦用の2つの台と、ウルトラマンやガンダムなどのコンパチキャラが登場するステージがセットされている。このキャラたちは、パチンコのプレーと連動して様々な攻防を繰り広げる。スロットの目や左右のチューリップの色を合わせることで、必殺技攻撃！防御！といったアクションを起こすわけだ。で、相手側のキャラを倒せば勝ち。あくまでも目的は打ち止めではないので間違えないように！

パチンコの腕前でキャラ対決


!?
スーパーファミコン

95年4月
3980円(込)

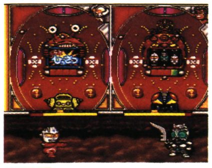
スーパーパチンコ大戦

ゲームの目的■コンパチキャラをパチンコでコントロール。3つのバトルステージを勝ち進んでいくゲーム／発売元■バンプレスト／2M／スーパーGB対応／対戦プレイ可能

Jコード 001520

コンパチキャラがパチンコでバトル！

パチンコをギャンブルではなく、玉を弾いてポケットに入れ、役を揃える遊びとして考えたら、こんなゲームができた。そろった役によって、仮面ライダー等のコンパチキャラが攻撃や防御を繰り返し、勝負を競う。子供向けに様々な遊びを提供してきたバンダイグループ企業らしい商品発想。今までどんなパチンコゲームをプレーしても、実際には玉が出ないことをもどかしく思っていたあなた。相手側のキャラを倒すことでそのうっぷんを晴らそう。

写真はスーパーファミコン版


ゲームボーイ

五劫のすり切れ

「クロノ・トリガー」を予約したら、プリズムカードというものをもらった。近所のガキに見せびらかしたら、くれくれとつきまとってきた。断るとこう切り返してきた。「おじさん1000円出すからくれよー」……。子供世界の経済力と価値感を知った。（ゲーム貧民）

ゲーム豆知識

同人ソフトの世界

アニメやマンガのファンが、趣味で作った同人誌を即売会に持ちよって売買していることはご存じの方も多いだろう。年2回晴海埠頭で開かれる最大の同人誌即売会「コミックマーケット（コミケ）」では、あの見本市会場に使われる巨大なスペースがすべて熱心な（そしてちょっと異様な）ファンたちで埋めつくされる。同人誌からデビューする漫画家もたくさんおり、これは立派なアマチュア文化と言っていい。

それと同じように、パソコンマニアによるオリジナルソフトも現在たくさん流通している。同人誌ならぬ「同人ソフト」というわけで、もちろんそれを売買するイベント（コミケに対して「パソケ」などという）も各地で催されている。

その内容は、CGイラスト集から本格的ゲームまでさまざま。値段はだいたい千円から二千円程度のものが中心で、カラー印刷の凝ったパッケージに入ったものも多い。

また、このあたりのマニアックなものの常として、いかがわしい題材のソフトもかなり存在する。というより、ほとんどのものがいわゆる「美少女ソフト」と呼ばれる成人（おたく青年？）向けの作品だ。最近は同人ソフトにも官憲の目が届いているので「なんでもあり」とはいかないが、それでも規制の強い商業アダルトソフトよりは数段過激なものが出まわっている。

素人の作ったものだからたいしたことはないと思われるかもしれないが、採算よりも「作る楽しみ」を大切にする彼らの作品には商業ソフトにはないパワーを感じとることができる。秋葉原などには同人ソフトを扱う専門店も存在するので、興味のある向きはのぞいてみてはいかがだろうか。客の雰囲気に圧倒されるかもしれないけれど。

P-MAN

95年5月中旬
9200円

ゲームの目的■恐竜に奪われた食料を取戻しにいく原始人を操る横スクロールアクション/発売元■ナムコ/カートリッジ

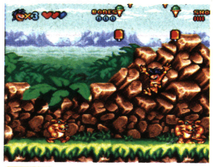
Jコード 000507

食料を探して叫ぶ原始人

主人公の青年原始人が、「ウアァァァァ！」と叫ぶと、画面内の敵がバタバタと倒れ、骨に変わる。この声が、彼の最大の武器だ。ただし一定時間待たないと叫べないので、その間は手持ちのこん棒などでポコポコと殴りながら進む。村から奪い去られた食料を、恐竜から取り戻すことが目的だ。

十字ボタンを斜め上に入れるとダッシュする。余分なボタンを使わない分、楽に操作できる。原始人らしく、ダッシュは四本足。

敵を全て倒す叫び声



スーパーファミコン

サムライ・スピリッツ

95年未定
価格未定

ゲームの目的■武器を使って“斬る”真剣勝負の対戦格闘アクション／発売元■ビクターエンタテインメント／CD-ROM

Jコード 001414

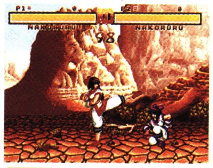
泣く子も黙るチャンバラ格闘の移植

ゲームセンターですごい盛り上りを見せた、刀で斬りあう時代劇風格闘ゲームの移植版。CDになった事で、各ステージの効果音や、キャラの気合の入った声などが確実にリアルになっている。

また、12人のキャラクターのうち、アースクエイクが使えない代わりに、ボスキャラの天草四郎時貞が使えるようになった。

渋いオープニングも完全収録。ひと味違った格闘を楽しみたい人に。

ナコルル同志の対決



メガCD

餓狼伝説3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

95年4月28日
8800円

ゲームの目的■10人の中からキャラを選択。最強の格闘家だけが手にできる秦の秘伝書を求めて戦う／発売元■エス・エヌ・ケイ／266M／CD-ROM

Jコード 003093

安心できる格闘ビッグタイトル最新型

■強化された最新版

格闘ゲームの歴史の一翼を担ってきた『餓狼伝説』シリーズ。待たれた最新作がいよいよ発表された。

シリーズを通じて登場してきた3人を含む全10人のキャラクターたち。うち、新顔は5名にのぼる。

画面前後への移動を戦略の1つとする2ラインバトルが強化された。2ラインが3ラインになって、スウェーラインと呼ばれるシステムとなった。

このシリーズの特色の1つとして、派手な必殺技があげられる。旧キャラたちに、新しい必殺技が追加された。好評だった超必殺技もちゃんとある。厚みのあるグラフィックと、より派手な演出が目を引く。

■新システムあれこれ

さすがにビッグタイトルだけあって、格闘ゲームの流れには敏感だ。いくつもの目新しいシステムを取り入れている。

空中ガードや小ジャンプなどは戦略に大きな幅をもたせてくれる。さらに、投げ技の最中にコマンド入力することで独自の連携技が可能だ。また、コンビネーションアーツと呼ばれる、タイミングよい通常技の入力によって生まれる連続技も存在する。

スウェーラインとは、通常ラインの前後に1つずつ存在するラインのこと。それぞれを移動することで攻撃を回避できる。

またライン移動時だけの攻撃、それに対する迎撃専用の技がある。移動後は一定時間で元のラインに戻されるため、行ったきり戻ってこない相手にイラつくこともなくなった。かけひきにスピードが要求される。

いくつもの新システムとそれぞれの戦略。着実に新しい格闘へステップアップしたようだ。

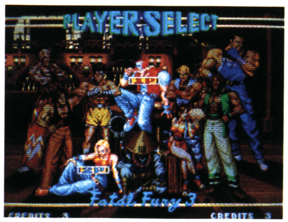
■半数が新キャラクター

色々なタイプの格闘技からバランスよく選ばれているキャラクターたち。その多くが、実在の格闘技をモチーフにしている。カンフー、キックボクシング、ムエタイなど。

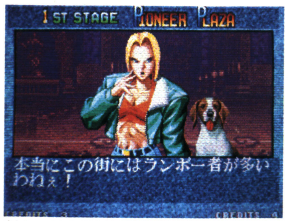
テリー、アンディ、ジョー、不知火舞、ギースの4人は『前作』よりおなじみのメンバー。『2』と『スペシャル』で使い慣れたキャラクターたち何人かがいなくなってしまったのが、少しばかり寂しい気もするが。

ちょうど半分にあたる5人が新しいキャラクターで占められている。このうち、ブルーマリーと呼ばれる女性キャラが1名。また人気を呼ぶのだろうか。

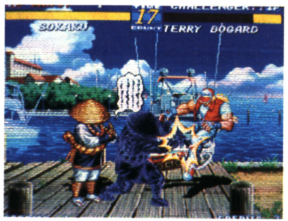
キャラクターの技術を高めるだけでなく、相手にあわせた戦術の組み方が必要なのが格闘ゲームだ。それだけに、新キャラが多くなった本作では、今までとは違った戦略が求められる。数多い新キャラクターたちの新たなる戦い方。全く新しい新作として遊ぶことができる。



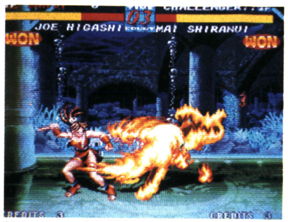
キャラは10人の中からセレクト



新キャラの目玉は彼女だろうか



グラフィックの特徴は「厚み」だ

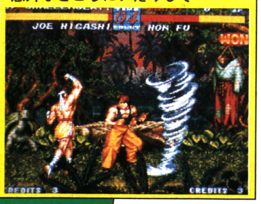


旧キャラの必殺技もリニューアル

隠しキャラはいますか？

ネオジオの格闘ゲーム群にはそれぞれが兄弟のような印象がある。たとえゲーム性は違ってもだ。『餓狼伝説スペシャル』には『龍虎の拳』のキャラが登場していた。その逆もあった。“ネオジオ格闘ファミリー”の核でもある『餓狼』シリーズ。最新作の本作にも当然そんな期待がかかる。『龍虎の拳』もあれば、『サムライスピリッツ』もあれば……。

意外なところにいたりして



ネオ・ジオCD

バーチャファイター、連敗記録更新中。おまえら手加減というものを知らんのか。お金と命がいくらあっても足りない。もうゲーセンなんか行ってやらない。グレてやる。（弱者にも愛の手を）

五劫のすり切れ

95年4月下旬

9800円

ゲームの目的■全13ステージを次々とトーナメント形式で戦っていく格闘アクション。対戦あり／発売元■メディアリング／1〜2人用／8M／パスワード

3次元格闘ボールズ

Jコード 000051

荒涼とした異世界で戦う多球体格闘

■格闘のスタイルとは

このゲームには、過去の格闘タイトルの影響がいくつも見える。3D空間での戦いは『バーチャファイター』以降増えてきているスタイルだし、数珠つなぎになった多球体キャラクターは『ジョイメカファイト』を連想させる。

でも、そんなことより、このロムの中の不思議な世界のオリジナリティについて考えてみるほうが、このゲームの魅力を理解するのに役立つのかもしれない。

足元には荒涼とした砂地が広がる。その背景に描かれた電光掲示板に流れるスラング風の英文字。さらにその向こうには前衛芸術のにおいすら感じさせる絵画のような背景、曇った空。耳に響く不可思議な音楽、かけ声。その景色に違和感なくとけ込む多球体キャラクターたち。一見バラバラな部品を集めてきて構成した画面のように見える。地球上のどこにも全く存在しない場所だ。

従来最も多く見られたスタイルの格闘ゲームとは全く対局をなす世界だ。多球体キャラクターに感情移入できるプレーヤーが何人いるのかは分からない。恐らくあまりいないだろう。だから従来の格闘ゲームに接するのと同じ気持ちでこの作品に挑むと、「何だかふわふわしていて面白くない」と思ってしまうはずだ。

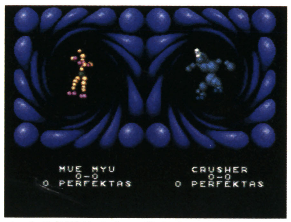
■変なキャラクター

プレーヤーキャラ8人・COMキャラ5人、練習・トーナメント・対戦の3モードと、基本設計はオーソドックス。トーナメントで勝利を重ねるとキャラがレベルアップし、優勝後はCOMキャラを使用できる。他の格闘ゲームとほぼ同じフォーマットだ。ここがシンプルに構成されていることによって、その世界観が一層際だって見えるのかもしれない。

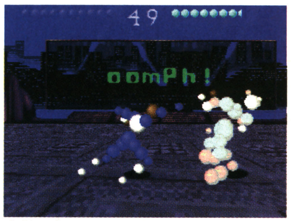
ボカボカだのミューミューだのキャラクターのネーミングは何だか変だ。同じく彼らの設定も変だ。原始人、ピエロ、サイ男、恐竜……。おまけにいくつかのゲーム雑誌編集部が命名した、妙な各キャラ固有コマンド名。そんな彼らが動き出すと、それはもはや「普通」ではない。格闘であることを一瞬忘れてしまう。

球のかたまりが動いているだけなのになぜ「バレエを踊っている」とか、「バットスイングをしている」ように見えるのだろう。

劇画タッチで描かれたキャラクターの人気だけで支持されている格闘ゲームが世の中にはいくつもある。というのに、この生物たちはいったい何なのだろう。ここまで徹底して変な世界観が作られているので、それを楽しまなければ損なんじゃないか、と逆に考えさせられてしまう。

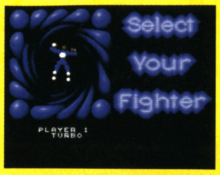


すべて多球体のキャラクター



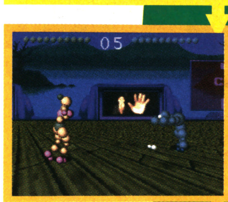
背景の奇怪さに目を奪われる

はじめの5分でぜ〜んぶ丸わかり



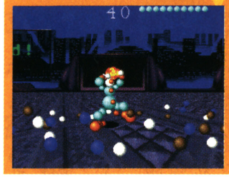
どの球がお好き？

名前で選ぶか、ルックスで選ぶか。取扱説明書を見ると、コマンドはどのキャラも簡単そうだ。人間に最も近い体型のキャラが様子を知るにはよいだろう。



戦う不思議な多球体

パンチボタンを押してみる。つながった球体が前方に伸びる。敵に当たる。あまり痛そうじゃない。彼らには感情も感覚もないのだろうか。



はかなさだけが残る!?

やられた敵はさすが多球体、いくつもの球となって散る。だが、勝っても快感は薄い。プレーヤーの感覚をも失わせる。一瞬そんな気持ちになる。

☑ スーパーファミコン

ゲーム用語のAtoZ

ヘックス

戦争モノのシミュレーションゲームによく使われる、戦場を概念化する表現方法のひとつ。将棋のマス目と同じ役割を持つものだと考えればわかりやすいだろう。

蜂の巣のような六角形のマス目でマップを区割り、その1マスをもって距離の1単位とするのである。6方向のマスと相互に接触しているところがミソなので、モニタの表現力でパソコンに劣る家庭用ゲームの場合、たがいちがいに並べられた四角形のマス目で代用されることも少なくない。

もともとは、スゴロクの発展形として考案された、ボードゲームのシミュレーションゲームに由来した伝統ある表現方法である。

95年4月

10800円(予)

ゲームの目的■人気マンガ『なつきクライシス』のキャラクターが戦う格闘アクション／発売元■エンジェル／20M／カートリッジ

なつきクライシスバトル

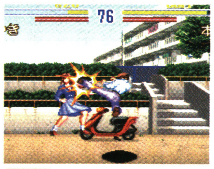
Jコード 002313

人気格闘技マンガがパラパラと動く

このゲームは、ビジネスジャンプ連載の格闘技マンガ、『なつきクライシス』がもとになっている。美人の空手部主将が何人もの格闘技の達人と戦う、学園格闘マンガだ。

このゲームでいちばん楽しめるのは、連続技の登録システム。一度の操作で、何発もの技を一気に相手に打ち込む連続技を、あらかじめ自分の好きなように登録できるわけだ。自作の技が動く様子は、手作りのパラパラマンガを見るような面白さがある。

なつきの危機は始まったばかり



☑ スーパーファミコン

95年4月未定

5800円(予)

ゲームの目的■『西遊記』のキャラクターを実写取込みで表現した格闘アクション／発売元■アルユメ／CD-ROM

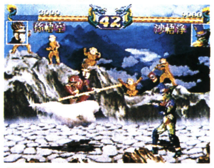
悟空伝説

Jコード 003263

特撮映画のような質感のキャラクター

『西遊記』のキャラクターによる対戦格闘ゲーム。モンスタースーツを作り、実写取込みによってアクションのリアルさを追及している。モンスタースーツの製作は、『UFO仮面ヤキソバン』などで知られるGIGA研究所が協力。また、ムービー部分とキャラクターのアクションにジャパンアクションクラブ、全日本女子プロレス興業など。そして、これらキャラクター達は、特撮映像の第一線で活躍中のスタッフによって画面に表現された。

キャラの表情がリアル



☑ プレイステーション

95年4月13日

5800円

ワールドヒーローズ2

Jコード 003000

ゲームの目的■14人のキャラクターによる新要素を盛り込んだ対戦格闘／発売元■ADK／146M／CD-ROM

時代を超えた戦い再び

仮面の精霊使いや、フットボーラー、海賊など、6人が加わり、総勢15人で戦う対戦格闘ゲーム。投げ返しや飛び道具返しなどの新要素が盛り込まれている。

☑ ネオ・ジオCD

95年5月

価格未定

モータルコンバット2 究極神拳

発売元■アクレイムジャパン

Jコード 002801

実写取り込みのキャラクターと過激な攻撃方法がウリの対戦格闘アクションゲーム。

☑ DOS/V

五劫のすり切れ

当家のプレイステーションは、ここ一週間、24時間勤務で休むことなく働いている働き者です。なぜかというと「雷電」最後のボスがどうしても倒せないから。電源を切ると、またイチからやり直しのキツイ設定のため、どうしてもスイッチを切る勇気がないのです。あと何日たてば休めるかは神のみぞ知るところと私のウデ次第。人間だったら怒るだろうな。（ウチのＰＳ・ごくろうさん）

95年5月中旬

価格未定

バトルタイクーン

Jコード 004251

ゲームの目的■文明の崩壊した遥かな未来、ミュータント達による格闘アクションゲーム/発売元■ライトスタッフ/24M/バッテリーバックアップ

アニメ感覚いっぱいの格闘ゲーム

■剣と魔法とミュータント

全身に機械を埋め込んだ機械人間と、魔法の使える少女が、戦争で崩壊した未来都市で戦うアニメーション。そんなタイプのアニメに興味を持つ人は、このゲームにも興味を持つことだろう。そういう格闘アクションゲームである。

プレーヤーが選べるのは9人の格闘家、獣に変身する必殺技を持つ少年、格闘は苦手だが魔法が使える少女、全身機械で武装した大男、実は、吸血鬼の女魔法使い。どのキャラクターもアニメチックな絵で、格闘の生々しさとはかけ離れている。だが、むしろ毎回必殺技で相手を倒すような、ゴールデンタイムの連載アニメのワクワクする雰囲気が、漂っている。

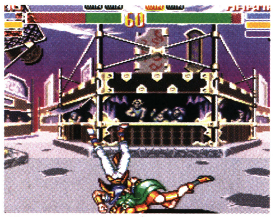
ありがちな横から見た、時間以内に体力を減らした方が勝ちのゲームだが、派手な技が次々とくりだされる画面は、エキサイティング。次はどんな技が来るか、楽しみになってしまうゲームである。

■成長できる格闘ゲーム

このゲームではダメージを受けた場所により、自分のスピードやパワー、ガード力が衰えていく。追い込まれると、秘密のコマンドの超必殺技を使って逆転することもできる。

このゲームのアドバンスモードでは、プレーヤーは自分の使っているキャラクターを成長させることができる。戦うたびに入る経験値やお金で、自分の必殺技をパワーアップすることができるのだ。育てたキャラクターを記録し、2人で対戦することもできる。

自分のキャラクターを育ててオリジナルの戦いができるとは、まさにマニア好みの格闘ゲームとなっている。



どこかかわいらしいキャラが戦う

スーパーファミコン

95年4月14日予

4700円

SD飛龍の拳外伝

ゲームの目的■3頭身になった飛龍の拳のキャラクターたちが対戦格闘で勝負する／発売元■カルチャーブレーン／4M／パスワード／スーパーGB対応

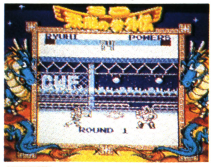
Jコード 000604

SDキャラクターでもパワー全開

『飛龍の拳』の外伝は、SDキャラクター15人による対戦格闘アクションゲームだ。勝ち抜き戦のストーリーモードと、自由に戦うVSモードがある。

新しい格闘要素として、相手の後ろに回り込んでから攻撃をするといった、トリッキーな戦術が使える。また、防御しながらや、技をかわしながら攻撃することもできる。これを利用すれば、相手の力を利用して勝つなんてこともできる。ゲームボーイだが、本格的な作りだ。

龍戦士は闘気で攻撃する



ゲームボーイ

95年夏

5800円

ヴァンパイア

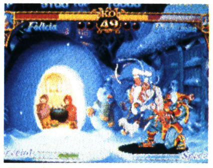
ゲームの目的■モンスターを操作し他のモンスターと種族の歴史をかけ戦う対戦格闘／発売元■カプコン／CD-ROM

Jコード 004308

美しい背景の中で戦うモンスター

美しくも妖しくキャラクターデザインされたドラキュラやゾンビ、狼男などのモンスター達が、カッコよく、時には奇怪に繰り広げる格闘戦。それぞれのモンスターは、体の一部を変形させたり、変身したりといった独特の攻撃方法を持っており、迫力あるグラフィックとあいまって見るものを圧倒する。空中ガードや目押し連続攻撃、スペシャルゲージによる攻撃力の増加など、斬新なシステムも搭載する。アーケードの人気作の移植版だ。

猫女と悪霊侍の戦い



プレイステーション

ゲーム用語のAtoZ

対戦格闘ゲーム編

町のゲームセンターでは、対戦格闘ゲームが大人気。見知らぬ者同士が勝負に興じる風景は、今ではすっかりあたりまえのものになった。しかし、予備知識がないと入って行きにくいのが対戦ゲームの世界。興味はあるけど近寄れない、そんなシャイなあなたに送る、対戦格闘ゲームのＡＢＣ。

●対戦台／乱入

対戦ゲームとはいえ、もちろん1人でも遊ぶことができる。その場合はコンピュータが相手をしてくれるのだが、ゲームセンターで「対戦台」と書かれた台には注意が必要。それは他人との対戦を前提とした台なので、いつ見知らぬ相手が挑戦して来ても文句はいえないのだ。その場合、相手はこちらがゲーム中でも強引に割り込むことができる。そのため、この割り込みのことを、一般に「乱入」と呼ぶ。

●キャンセル（技）

格闘ゲームでは、多彩な技が瞬時に、連続的に放たれることになる。そこで、ゲーム側がプレイヤーの入力スピードに取り残されないため、技1個分の動画表示の後半部分を「キャンセル」し、さっさと次の技の判定に移行してしまう場合がある。この特性を意図的に利用した連続技のことを、「キャンセル技」という。

●先行入力

ひとつの技をキャンセルし、その後、連続的に出す技を、画面表示に先駆けて入力しておくこと。キャンセル技には必要不可欠な行為。

●連続技

格闘ゲームでは、1発目が当たると2発目以降も必ず当たるという、有利な特性を持った技の組み合わせのことをいう。

●コンボ

連続技とほぼ同義だが、『スーパーストリートファイターⅡ』で用いられ、以降、定着した。「キャンセル技」よりも、意図的に用意され、演出された技という印象が強い。

●めくり

格闘ゲームのキャラクターは、必ず前後の概念を持っている。つまり、技を出したり防御したりする際、前後どちらを向いているのか、という判定がなされるわけだ。そこで、前方から敵めがけて飛び込み、敵が前方を防御したところで、敵を飛びこすようにして背後を攻撃する、という方法が成立する。これを「めくり」という。

●待ち

ゲームやキャラクターにもよるが、対戦格闘ゲームでは、概して敵の動きを見てから対応するほうが有利である。そこで、自分からは決して攻撃を仕掛けず、ひたすら相手の出を待つ、という戦法が生まれた。これを「待ち」という。一般に、この戦法をとるのはモラルに反することとされる。

●ハメ

プログラムの穴ともいえる、非常に安易な一種の連続技。被攻撃側が回避不能なものに限ってこう呼ぶ。有名なのは『ストリートファイターⅡ』の「投げハメ」。相手が防御しているところにパンチを入れ、すかさず投げてしまうというもので、パンチを防御した時点ですでに回避は不能である。マニアの間では、しばしば「どこまでがハメか」で議論になるが、もちろん、使うと嫌われる。

●必殺技

特殊な操作でのみ出すことができる強力な技。体力が一定値を下回らないと出ないなど、より条件の厳しいものは、「超必殺技」などと呼ばれる。

●削り

通常、攻撃を受けても防御すればダメージは受けない。しかし、必殺技の類に限っては、防御の上からでも微量の体力を奪うことができる。これを「削り」という。避けにくい「削り技」ばかり多用するのも、いさぎよい戦い方とはいえない。

●硬直時間

大技を出すと、次の動作に移るまで、操作を受け付けない時間ができる。要するに「隙」だが、これを、それぞれの技に固有の「硬直時間」という。

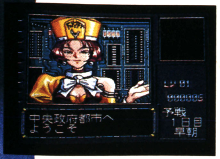
●溜め

一定時間、レバーを特定方向に入れ続け、解放と同時にボタンを押すことで出せる必殺技がある。この準備行為のことを、「溜め」という。

五劫のすり切れ

横須賀のとあるゲーセン。VF2が50円でできちゃうのだ。とってもトクトク。もちろんVF1も50円。夜、18：00以降に行くと、みんないっぱい集まってるよ！しかも女の子も安心して行けちゃう。だって、あたくしもいってるもの…。（下手なあたしにゃうれしい50円）

乱舞

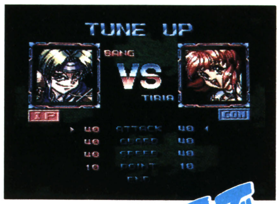

LV 01
000005

中央政府都市へ
ようこそ

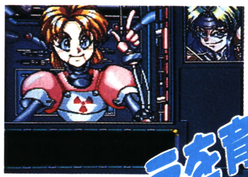
予戦
1日目
早朝

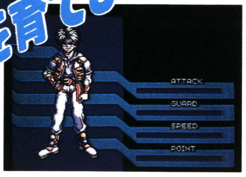
ティリア「はいはい、
最狂伝説ね」

このゲームをただの格闘ゲームだと思われちゃ困るよん。なんたって経験値やお金を稼いでパワーアップできるんだからね。育てたキャラ同士で対戦もOKなのだよ。えっへん。

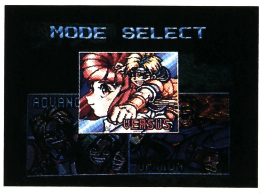

TUNE UP
BANG
VS
TIRIA
1P
COM
ATTACK
GUARD
SPEED
POINT
END

育てたキャラで対戦だ！



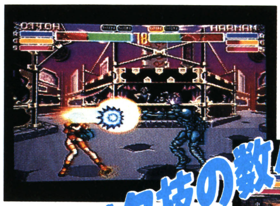

ATTACK
GUARD
SPEED
POINT

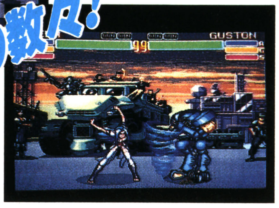
使用キャラを育てよう！


MODE SELECT
ADVANCE
VERSUS
OPTION

モードは2種類！

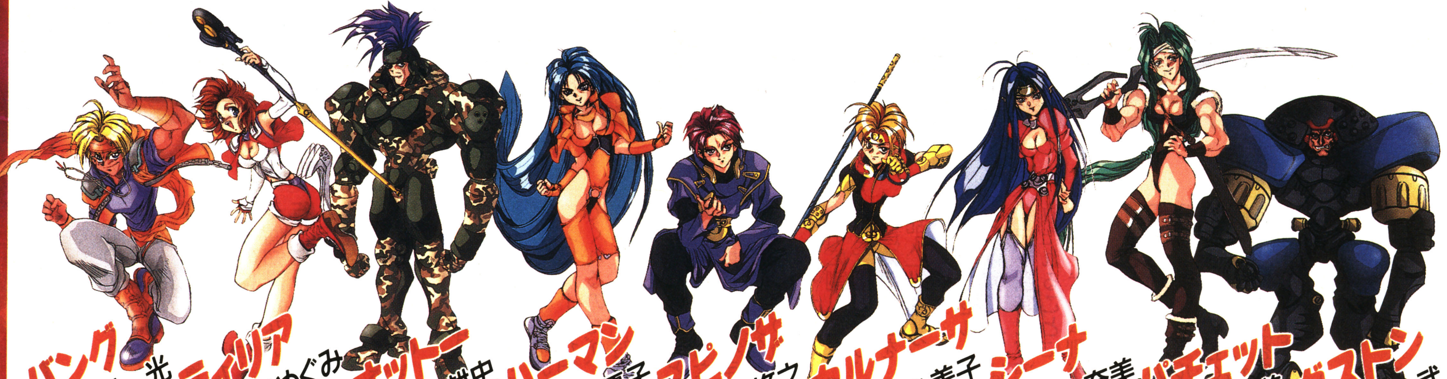
この世界には戦闘・魔法・機械の3種族がいて、奴らはそれぞれ特殊な技が使えるのだ。乱舞・獣化・魔法・精霊召喚・火器・超必殺技・ついでに挑発も。そいつらがくだらない理由で大会「バトルタイクーン」に参加。君もすぐこのノリになじむよ。ふふふ。


OTTOH
HARMAN
18



ムカツク技の数々！

機械と魔法と筋肉をあやつる9人の戦士



バング 声:緑川 光
ティリア 声:林原めぐみ
オットー 声:辻谷耕史
ハーマン 声:水谷優子
スピノザ 声:檜山修之
カルナーサ 声:渡辺久美子
シーナ 声:吉田古奈美
パチェット 声:緒方恵美
ガストン 声:青野 武

スーパーファミコン用ソフト・24メガ・バッテリーバックアップ
対戦格闘&バトルシミュレーション

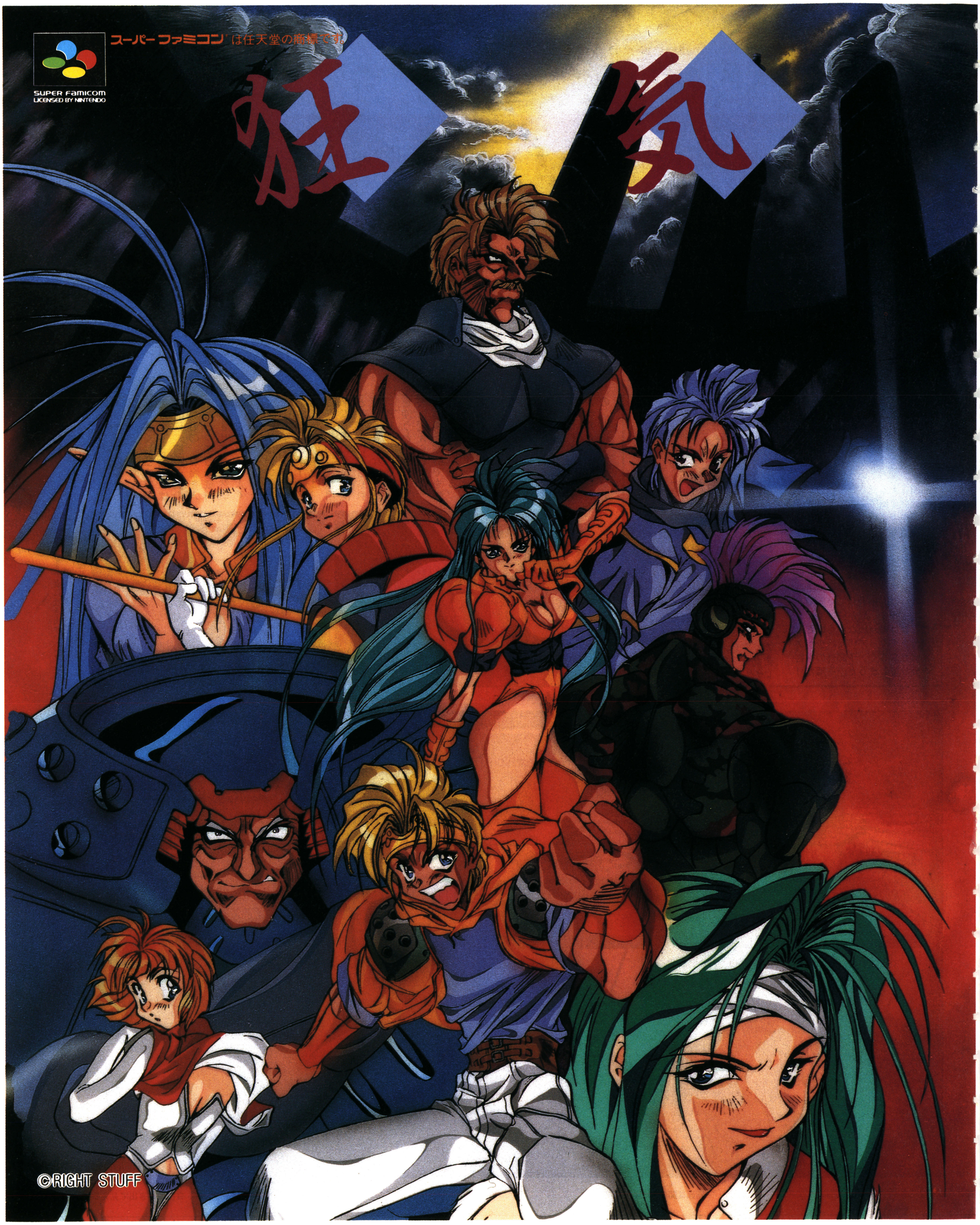
バトルタイクーン

5月発売予定／定価10,980円(税別)

RS 株式会社 ライト スタッフ

〒140 東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：(03)3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)

FLASH HIDERS SFX


スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
狂気
©RIGHT STUFF

スターブレードα

SOFT EXPRESS

家庭用ならではのおあずけ感が、たまらなくクセになる

■純粋なシューティング

突如出現した帝国軍機動要塞「レッドアイ」。対抗すべく連邦宇宙軍は、最新鋭戦闘機「ジオソード」5機編隊からなる、チームを結成、レッドアイ壊滅を命じる。作戦コードは「オペレーション・スターブレード」。プレーヤーは、その中の1機を操縦する。

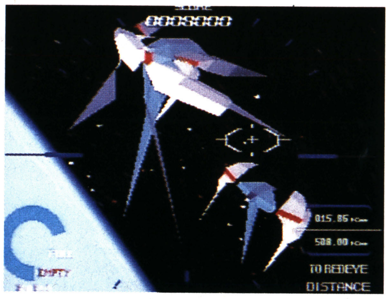
このゲームは、ゲームセンターでヒットした『スターブレード』の、プレイステーション版。アーケードの雰囲気を、そのまま再現している。画面に映し出される、3次元の視点から見た宇宙空間は、どこまでもクリアで、吸い込まれてしまいそう。だが、戦闘はシビア。武装は、2門のレーザー砲のみ。パワーアップアイテムもHPが回復することもない。目の前に現われる敵を撃破するだけ。余分な要素は、いっさい排除されている。最近主流の、ハデなパワーアップや、危険回避のためのボムがあるシューティングゲームに慣れてしまった人には、キツいゲームになっている。

このゲームでは、自機を動かすことはできない。自機の動きは、ジオソードに搭載されたマザーコンピューターが管制、目標のレッドアイまで決まった進路を取る。プレーヤーは、進路上に現われる敵にガンサイトをロック、撃墜する。

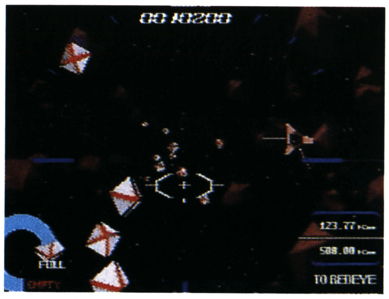
■ほどよくじらされる

アーケードゲームは基本的に、肩叩き機のようなもの。お金を入れてもらって数分気持ちよくさせて、突然切れる。また気持ちよくなりたかったら、お金をつぎ込めばいい。アーケードゲーム、とくにアクションゲームの難易度が高い理由は、そこだ。しかし家庭用ゲームでその手段を使うと、すぐに飽きられる。そうさせないために、アーケードでのお金を使うという、「背に腹は変えられない」的な心境を家庭でも感じさせる必要がある。

プレイステーション版は、3回しかコンティニューができない。最後までプレーするためには、腕を磨くしかないのだ。この3回というのが絶妙で、初めてプレーすると、盛り上がったところで終わる。この、おあずけ感がいい。



弾を一度に吐き出す、コマンダー。これ以後も、何かにつけて邪魔しに来る



自機の動きはあらかじめ決まっていると分かっていても、ついつい体ごと動いてしまうことも

Play Image

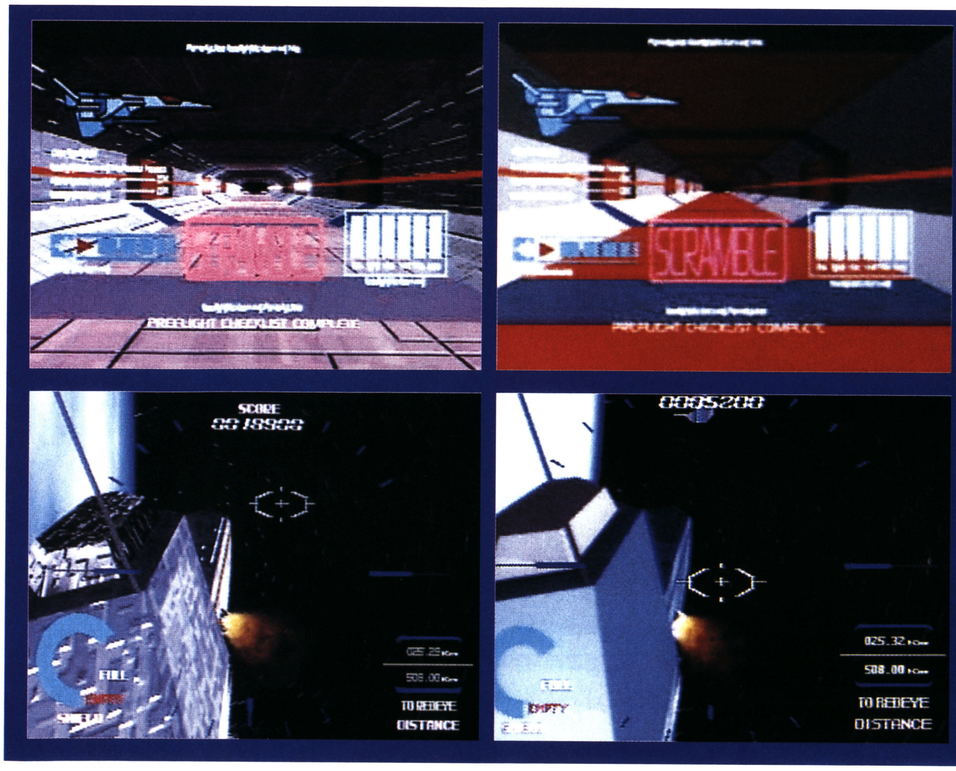
プレイイメージ

352.54
508.00
TO REDEYE
DISTANCE

目を回しそうだ

戦艦のブリッジから発進。カタパルトから出るとそこは、もうすでに最前線。イントロダクションを感じる余裕もないまま、いきなりレーザー砲はフル回転。連射装置がほしかったな、と思う瞬間。腕が軽くつってしまいそう。そういえばこのゲーム、何かが足りないんだけど、雰囲気はいいん。……そうか、このゲームには、ＢＧＭがないのか！　でもその分“チュンチュン”っていうレーザーの音と“ドカーン”っていう爆発音がよく聞こえるから、戦場らしい雰囲気が出ている。ところで行く先々に現われる、謎の巨大な戦闘機。いくら撃ち込んでも、なぜか倒せない。必死で撃ち込むも、逃げられてしまう。その後を追うようにワープ。すると、小惑星地帯へ到着した。接近してくる隕石にまぎれて、敵が襲ってくる。ここには敵が出ないものだとタカをくくっていたバチがあたったらしく、予想外の被害を受けてしまった。一瞬たりとも気は抜けないな、と改めて認識する。こうしたことを考えていると、一つ分かった。シーンが進むごとに少しずつ難しくなっていく。これならば初心者も、投げ出さずにプレーできる。さて、目標のレッドアイに到達。しかし、残りのコンティニュー回数はゼロ。無情にも戦闘開始。

……は、激しい！　敵の弾を迎撃しつつ、弱点を狙うなんて、ムチャに思える。モグラ叩きゲームのもっとも激しい状態のようだ。必死にあえぐも、またもや轟沈。あと１回だけでも、コンティニューできたら……。巧妙なマジックにかかってしまったようだ。



画面は開発80%のものです。

ポリゴンとテクスチャー

ポリゴンとは、三角形の板を組み合わせて立体を表現する技術。これによってできた物体を、多角的に見せられる。具体例では、まずはポリゴンでできた物体を作り、コンピューターにその形を正確に覚えさせる。次にその物体を正面から左にかけて見せるように指示する。すると、その間に移り変わる、物体の形を再現してくれる。このゲームでは、破壊可能なキャラクターがポリゴンでできた物体、視点を移動させることイコール自機の動きになる。テクスチャーマッピングとは、ポリゴンの上に貼るコンピューターグラフィックス。見た目は美しくはなるが、計算が複雑になるため処理速度が落ちる。

スターブレードのイメージイラスト。自機が浮き出て見える

五劫のすり切れ　みんなバーチャファイター2上手ですね。流れるような連続技がバシバシ決まったりすると、どうやってあんなことできるの？って後ろで感心しちゃうよ。お店によっては、隠し技一覧とか張ってあるけど、そんなの見ている暇ないし。みんな指ボロボロになるほど練習したのかな。（オバーチャンファイター）

発売日未定
5800円

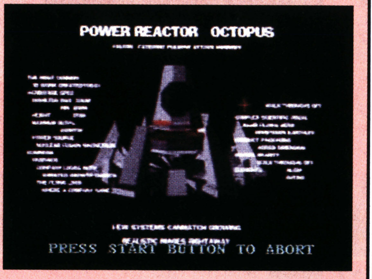
ゲームの目的■小形戦闘機“ジオソード”に乗り込み、敵惑星の壊滅をはかるシューティングゲーム／発売元■ナムコ／CD-ROM

Jコード 001783

Prepare for Operation Star Blade. Calling star fighter Geosword, Calling Geosword, come in Geosword.
The enemy task force mechanized planet Red Eye just reached the federation of planets, and is approaching our mother planet. Our mother planet will soon be within the range of the Wave Cannon, Red Eye's attack weapon. Our strategy is to neutralies Red Eye and defeat the menace to our mother planet.

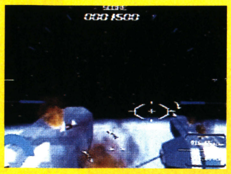
(日本語訳)
『スターブレード作戦の説明を行う。小形戦闘機、ジオソードの諸君、応答せよ。』『こちらジオソード。』『現在、敵機動要塞レッドアイは、連邦惑星系内に到達、なおも連邦主星に接近中。まもなく、レッドアイの攻撃兵器であるウェーブキャノンの攻撃範囲に入る予定。この作戦の目的は、レッドアイを無力化し連邦主星への脅威を消滅させることだ。』

出撃前の作戦説明から任務終了まで、ほとんど絶えることなく聞こえてくる英語のナレーション。ところでこのナレーション、やけに命令口調でしかも威厳がある。しゃべっている人の正体を確かめるべく、発売元のナムコに問い合わせたところ、意外な答えが。なんと、元アメリカ空軍の軍人さんがしゃべっているのだ。アーケード版のナレーションを流用しているだけだが、迫力は薄れていない。本場の英語なだけに、とってもカッコイイ。

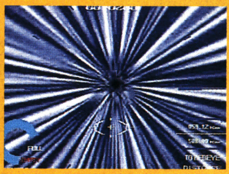

POWER REACTOR OCTOPUS
PRESS START BUTTON TO ABORT
まるで、ブリーフィングルームで作戦説明を受けているような気分だ

●はじめの5分でぜ～んぶ丸分かり●

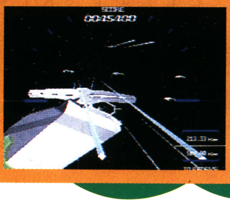
1）ジオソード緊急発進


SCORE
0001500
母艦を飛び出すと、さっそく戦闘開始。敵小編隊の奇襲を受けた味方の援護にまわる。敵の第一波を撃退すると、威圧するようにコマンダーが登場するが、すぐに去る。最強のライバルになりそう。

2）ワープ・そして追撃

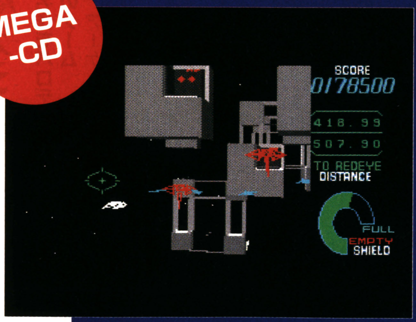

消えたコマンダーを追うために、ワープしたジオソード。すると、敵も味方も見えない小惑星地帯に着く。だが、そこに配置されていた敵の警戒システムが作動、次々と敵が飛来してくる。

3）イントルーダー


SCORE
0045400
小惑星地帯を抜けると、敵戦艦の艦隊が視界に入る。敵に撃たれる前に、こちらから撃つ。だが、侵入者に対する攻撃は激しく、さらに奥に進むためには、多少の被害はやむをえない。

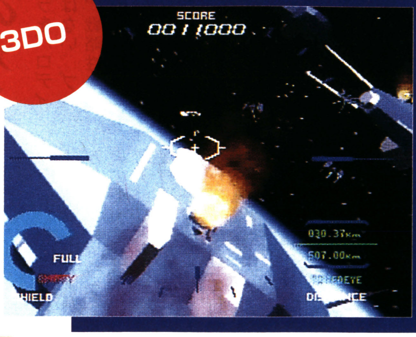
3機種にわたって世に出た『スターブレード』

MEGA-CD

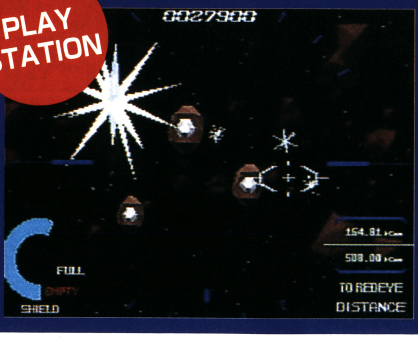

SCORE
0178500
418.99
507.30
TO REDEYE
DISTANCE
FULL
EMPTY
SHIELD

プレイステーション版『スターブレード』以前に発売されたのは、MEGA―CD版と3DO版。MEGA―CD版は、背景のみポリゴンで描かれている。破壊できるものはすべてワイヤーフレーム（線で構成された、針金細工のようなもの）で描かれている。画面も小さく、ハードパワーが他の2機種よりも劣るため、完全移植とは言い難い。ただ、ガンサイトの移動が非常にスムースなため、操作性は良好。3DO版とプレイステーション版は、ほとんど同じ。アーケード版をほぼ忠実に再現している。ただ、ともにガンサイトの移動が遅く、かんじんの操作性には難がある。また、テクスチャーモードはついているものの、ノーマルモードに比べるとスピードが遅い。唯一違うのは、3DO版のテクスチャーモードは、背景だけテクスチャーマッピングが施されているが、プレイステーション版では、すべてのものに施されていること。画面は粗いが、基本部分を忠実に作ったMEGA―CD版は高く評価できる。

3DO

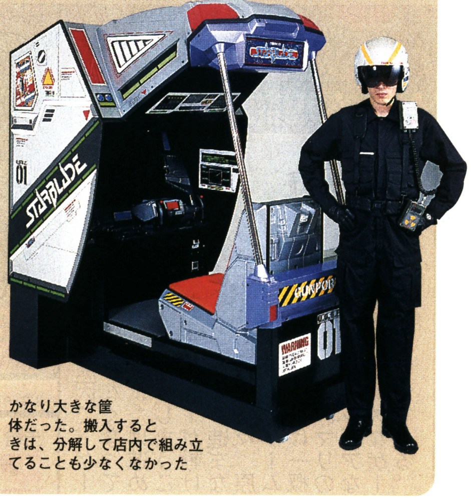

SCORE
0011000
FULL
EMPTY
SHIELD
TO REDEYE
DISTANCE

PLAY STATION


0027900
154.81
508.00
FULL
EMPTY
SHIELD
TO REDEYE
DISTANCE

宇宙空間を演出する筐体

アーケード版『スターブレード』は、91年に登場。大型筐体の画面に映し出される、漆黒の宇宙。まばゆいレーザー。そして、大音量の効果音の迫力。映画『スターウォーズ』のを再現したような雰囲気に、虜になった人も多かった。また、画面に特殊加工されたフィルムを使用、宇宙空間に丸みを持たせていたのも特徴。これと同じタイプの筐体は、この直後に発売された『ソルバルウ』に受け継がれていく。


STARBLADE
01
かなり大きな筐体だった。搬入するときは、分解して店内で組み立てることも少なくなかった

五劫のすり切れ

ゲーマーのみんなの中にもパチンコファンはいると思うが、いつも勝っている人は少ないはず。そんな人のウサ晴らしにオススメなのが、2月に発売となった「平和　パチンコワールド」だ。入門編でトライすると、CR名画はバリバリに連チャンするし、トランプ物語もあっさり大当り。1日で8万発位は軽く出る。ホンモノで負けた時はこいつで気分だけでもウサ晴らししよう。（中崎8万発）

Metal Jacket

95年4月7日
5800円

ゲームの目的■ロボットに乗り込み、3D視点で戦うシューティングゲーム。フィールド上の敵を全滅させるとステージクリア／発売元■ポニーキャニオン／CD-ROM／メモリーカード対応2ブロック／通信ケーブル対応

Jコード 000345

地上、空中から撃つサバイバルゲーム

■生き残るだけが目的

広い舞台。ロボット。ガン。サバイバルゲーム。3D視点で展開するアクションだ。自分が操るのはメタルジャケットと呼ばれるロボットたち。武器を選んで生き残りをかけてお気に入りのマシンに乗り込む。

広大なステージに建物、樹木、遺跡などの障害物。陰に身をひそめて敵を狙い撃つ。空中を高速移動しながら地上の敵を狙い撃つ。取り囲む敵群を、旋回しながら撃つ。

ロボットの性能数値が自分で調整できる。スピード重視、小回り重視など好みのタイプへのアレンジは自由自在。さらに本体の色まで変えられる。色には実は意味がある。戦場が森なら緑、夜の戦いなら黒にセッティングすれば保護色となってくれる。性能調節はすべて戦略に直結する。

■遊び方に制限がない

要はサバイバルゲーム。あちこちに障害物があり、それをも戦略に含めて撃ち合うのみ。もちろん最後に残った者の勝利だ。戦闘員は8名。多く思えるだろうが、1周するのにはそこそこ時間がかかる広大な戦場に散らばった敵たちはなかなか目の前に現れてはくれない。

ロボットたちはすべて敵なわけではない。敵か味方かは自分で自由に設定できる。自分以外すべてが敵、あるいはすべてが味方、全員が敵どうし、などといった設定まですべて可能だ。本体の色をユニフォームのようにチームで統一するのもよい。

プレイステーションの通信機能を利用して、2つのモニターを使って2人でプレーできるのも遊び方の幅を広げてくれる。ゲームオーバーになっても、戦いの様子を、視点だけ自由にフィールド内を移動して見ることができる機能なんておまけもついている。

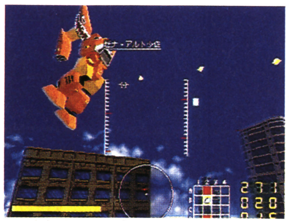
自分のロボットを最強にして、敵をすべて弱くすることも、際限なくできる。ハンディキャップ、自己鍛錬。セッティング次第で、どんな遊び方も可能だ。

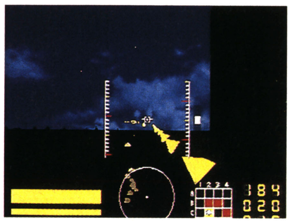
■戦略のための環境

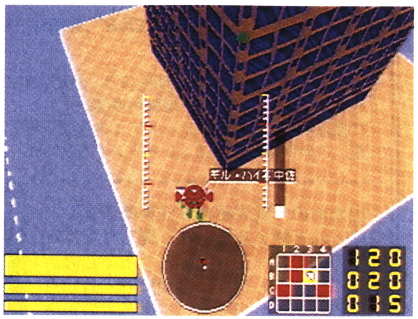
撃つか撃たれるか。この単純なルールに幅を与えている数々の要素。

まずはジャンプだ。攻撃と守備の両方に使う。普通のアクションゲームでのジャンプとは全く異なり、上昇して滞空するというべきか。空対空の撃ち合い。空中からの不意撃ち。絨毯爆撃。また、囲まれたときの脱出。空中高速飛行。さらに、建物の屋上などに、ジャンプを利用して上り、そこに隠れてスナイパーのように攻撃する。

視界は広い。状況判断がしやすい。レーダーと併せて敵の動き、行動範囲をこまめにチェックする。レーダーには敵が映っているのに見渡しても誰もいない。そんなときは、視点をさまざまに移動して探す。さもないと、屋上から、上空から、物陰から敵の攻撃にあうことになる。


ハンディキャップは自由に設定可能

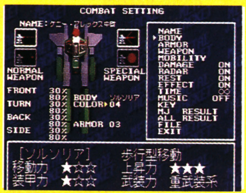

視点は広い。レーダー類もみやすい


物陰、保護色。戦略は数多い

ただ今開発途中!!

4月発売を目標に開発進行中だが、フィールドの移動、自キャラ操作、数値調整が可能なバージョンをプレーする機会を得た。真っ先に感じるのは方向キーの入力に対して反応が気持ちいいくらいに優れていること。ロボットの重さを感じさせない押さえられた慣性。ゲーム性の核となる部分がしっかり作られているだけに今後の開発に期待が持てる。

ジャンプ、滞空の動作も反応よし



プレイステーション

ガンナーズヘヴン

95年4月

ゲームの目的■失われた精霊の石をめぐって謎の武装集団と戦うアクションゲーム／発売元■S.C.E.／CD-ROM／

Jコード 001121

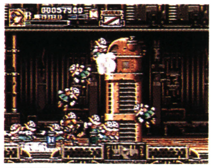
撃ちっぱなしの爽快感

ファンタジックな画面を埋め尽くさんばかりに出てくる敵を、強力な武器で薙ぎはらう近未来アクションゲーム。

武器を撃ちっぱなしにしながら、どんどん駆け抜けるのがとても気持ちいい。もし敵がどっと集まって手に負えなくなっても、ボムでドカンと一掃。たいていの敵は一発で吹っ飛ぶ、その威力が爽快だ。

ワイヤーを上に投げて緊急回避したり、武器の使い分けなど、アクションの豊富さも見どころ。

むらがる敵を一気に突破



プレイステーション

極上パロディウスだ！

95年5月19日
5800円

Jコード 003212

ゲームの目的■空飛ぶ自機を操作して様々な武器を使い分けながらステージを進んでいく／発売元■コナミ／CD-ROM

爆笑シューティングのカップリング

■名作をパロディ化した2本のゲーム

昔、アーケードで大ヒットした『グラディウス』というゲームがあった。横スクロールで、カプセルによるパワーアップシステムが斬新だった。シリアスでコズミックな雰囲気と相まって、当時の若者の心をとらえたのは、周知の事実だ。『パロディウスだ！』は、その雰囲気をあえてお笑いの方向に持っていくことで新たなファンを開拓したゲーム。また、その続編として出されたのが『極上パロディウス』である。

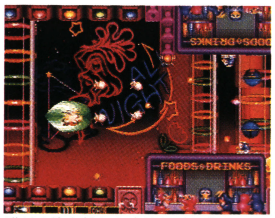
■様々な要素を満載

『パロディウスだ！』は、ただ単にキャラをパロディ化したわけではない。プレーを面白くし、戦略性をあげる要素も随所に盛り込まれている。新しく導入されたパワーアップベルは、パワーアップカプセルとならんでプレーヤーの攻撃パターンを広げる要素だ。敵を倒すと出現し、弾を撃つと色が変わる。メガホンを持ち、セリフで攻撃するものや、自機が風船のように巨大化し、一定時間無敵になるものなど数種類ある。オプションを取った数でパワーアップの種類を決めるのが『グラディウス』シリーズの最大の特徴だが、『パロディウスだ！』では、自機の種類を増やしたことによって攻撃のバリエーションが広がった。タコやペンギンをはじめとする4種類の可愛い自機は、それぞれ独自の武器を持っている。クジラ型ポットンミサイルや、タコ壷シールドなど、常識はずれのおちゃらけた物がほとんどだ。

これらを使い、変な敵と戦っていく。

■さらにパワーアップした変態度

『極上パロディウス』では、2人同時プレイ可能になり、ブタ天使や紙飛行機に乗った小人など、4種類増えている。


群がる的を撃ちまくりながら進む。

サターン

ゲーム用語のA to Z

ハマリ

何らかの原因で、ゲームが先に進まなくなってしまうこと。または進められなくなってしまうこと。キャラクターが動けない、シナリオが進まないなど、症状は様々。原因がプレイヤーとゲームのどちらにあるかは一概に言えないが、ハマリのあるゲームは「シビアなゲーム」か「ダメなゲーム」のどちらかである。

ショックウェーブ

オペレーション・
ジャンプゲート

95年5月19日
4900円

Jコード 001473

発売元■EAV

元祖3Dシューティングゲーム第二弾。自機はステルス。今度の舞台は火星だ。

3DO

五劫のすり切れ

Pai使いのみなみなさまへ。VF2で相手がしゃがみガードをしている時に（このマチ野郎！）、コマンド→　G＋P＋Kの入力で“パイ車輪”がでるよ。（入れさせてくれてありがとう…つパイ）

BOUNTY ARMS

95年4月14日
6800円(予)

ゲームの目的■賞金稼ぎの2人の少女がクーデター鎮圧に乗り出すアクションゲーム／発売元■データウエスト／CD-ROM／バスマウス対応

Jコード 000094

攻防一体の触手兵器の動きに注目

■懐かしいニオイ

このゲームは、2人組みの女の子が、戦場で戦う。往年のアーケードゲーム、『怒』や『戦場の狼』と同じタイプのアクションゲームだ。ジャングルなどを戦いの舞台にして、行く手に現れる敵を蹴散らしながら先へと進む。各ステージにはボスがいて、圧倒的な迫力と激しい攻撃で襲いかかってくる。ボス攻略も、楽しみのひとつ。

この手のタイプのゲームは『フロントライン』から始まり、85年ごろに全盛期を迎えた。戦争が題材となっているものが多く、ハデな爆発や銃で敵を貫く感触を楽しむという、いわば映画『ランボー』のような演出が随所に見られた。

しかし、ゲームに入れる新しい要素もアイデアも出尽くした90年代になると、一気に衰退してしまった。現在ではほとんど見かけないタイプのゲームだ。それだけに、懐かしさを感じるユーザーも多いだろう。

■太い触手のような武器

主人公の2人組みの女の子たちが装備している、ムチ状の武器、「レリックアーム」。

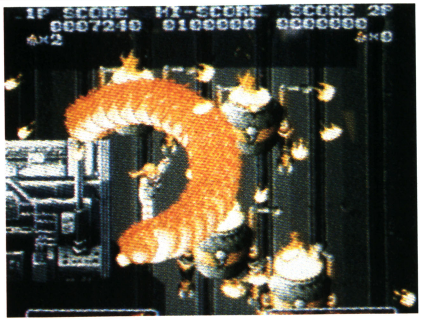
この武器は、触手のように伸びて敵を攻撃する。パワーを溜めれば、コンパスのように円を描いて全方向を攻撃する。溜めている間は無防備なため、逃げなければならないときもある。しかし、溜めきったパワーを解放すると、すさまじい威力の一撃で敵を一掃。気分スッキリである。

また、バットのように敵の弾を打ち返すこともできるという非常に頼もしい武器だ。

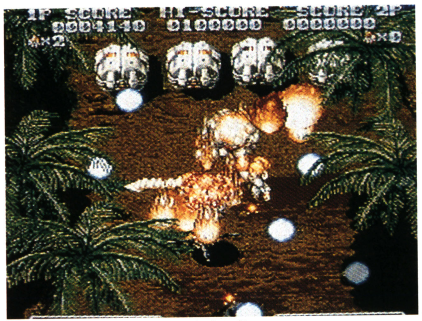
また、対岸に引っ掛けてロープ代わりにもできる、まさに万能アイテムだ。『ゼクセクス』や『Xマルチプライ』に出てくる触手の動きを、「うにょうにょ」とするなら、このゲームの「でろーん」。重みのある一撃で敵を粉砕する、といった感じだ。

また、パワーアップアイテムによって、武器の射程距離が伸びる。射程距離が伸びると、溜め攻撃の範囲も広がり、さらに爽快感もアップ。

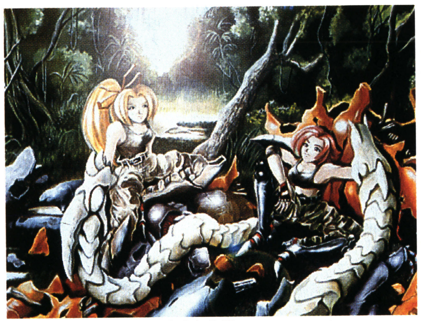
最近は見かけなくなった『フロントライン』タイプのゲーム。果たしてこのゲームによって復権の兆しを見せるのだろうか。硬派なシューティングゲーム『ライザンバー』シリーズを手掛けた、データウエストの手腕に期待したい。

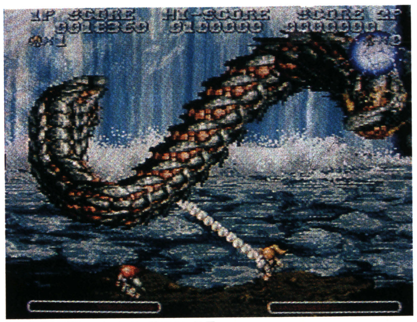


爆炎を上げる溜め攻撃



敵弾をはね返して当てることも可能


主人公はふたりのカワイイ女の子



ド迫力で襲いかかるボスは必見

プレイステーション

猛虎伝説 '95
～阪神タイガース～

95年5月
9980円(予)

Jコード 004111

ゲームの目的■10種類もの阪神のデータの入った野球ゲーム／発売元■エンジェル／12M／／バッテリーバックアップ

最強の阪神打線が帰ってきた

■あの時よ、今再び

昭和60年5月3日、阪神甲子園球場。対巨人戦。ピッチャーは槙原。その時、事件は起こった。

バースが打つ、掛布が打つ、岡田が打つ。その時3連続ホームランが火を吹いたのである。

あの年の阪神は本当に強かった。

現在の阪神は優勝戦線から一歩遠ざかってしまい、くやしい思いをしているファンが多い。あの時の阪神が今、よみがえったら。

その思いがこのゲームをつくった。このゲームではあの年の阪神で、他球団と対戦できるのだ。阪神ファンでなければ考えつかない野球ゲームである。

■阪神vs阪神

このゲームには、阪神のチームデータが10種類も入っている。

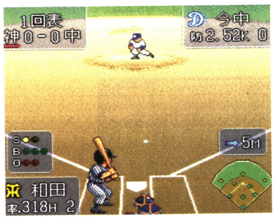
景浦のいた創立期のチーム、のちに監督になる牛若丸・吉田が一番を打つチーム、田淵と江夏のいたダイナマイト打線チームなど、過去の名選手の現役時代のチーム。フィルダーやキーオたち、外人チームなど。これらのチームを、時間を飛び越えて対戦させることができるのだ。また、好きな選手を自由に集めてチームをつくって戦うのできる“オールスターモード”もある。プレーヤーの好きな阪神タイガースがここにあるのだ。

■夢のホームラン合戦

野球史に残る名バッターバースと、阪神に在籍し、メジャーリーグに戻ってホームラン王になったフィルダーはどっちが打つだろうか。阪神ファンには興味のあることである。このことを“ホームラン合戦”で試すことができるのである。

このゲームは、どこをとっても阪神ファンのためのゲームである。

いままでの野球ゲームで肩身の狭い思いをしてきた人には朗報だ。



最強メンバーで伝統の一戦

スーパーファミコン

ナイトストライカー

95年5月
価格未定

Jコード 002291

ゲームの目的■テログループに博士とその娘を救出するのが目的のアクションゲーム／発売元■ビング／CD-ROM／メモリーカード対応

一部で人気を集めた幻の逸品

■タイトーのSTGの歴史

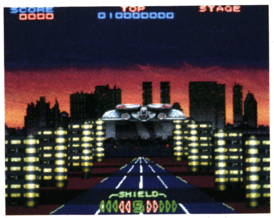
89年、アーケードに登場したタイトーのシューティングゲーム、『ナイトストライカー』。タイトーのアーケードゲームというと『スペースインベーダー』から始まる。最近は、『ダライアス』シリーズや『ガンフロンティア』に代表される、メタリックな質感を持つシューティングゲームが多い。この『ナイトストライカー』も、その流れを汲んでいた。しかしあまり出荷されなかったため、プレーした人数は少ない。その幻とも言えるゲームが、プレイステーションに登場する。

■夜明けまでの作戦

このゲームの視点は『アフターバーナー』と同じ3D。メカ対メカの戦い、誘導する自機と敵の弾。両者には共通項が多数あるが、ひとつ決定的に違う特徴がある。それは、『ナイトストライカー』は夜の都市が舞台ということ。太陽の光を受けて輝くのが『アフターバーナー』だとすると、『ナイトストライカー』はネオンライトを浴びて輝いている、といった感じだ。BGMや効果音も、乾いた金属音をイメージするものが多く、無機質でミステリアスな夜の雰囲気を醸し出している。暗く、狭い路地を高速で駆け抜けるときの、巨大な不安感。その中で、夜明けまでの作戦を遂行しなければならないという、ハードなゲームだ。

このゲームは、『ダライアス』のようにステージクリア後、分岐点が現れる。そして、コース選択によって最終面での自機の形態が変化。迫り来る決戦の時を巧みに演出しているのだ。

一部の人しかプレーできなかったとはいえ、それでもなお、いまだに根強い人気を誇っている。はたしてプレイステーションという大きな土壌で花開くことができるのか、期待が高まる。



生活感が見えない、夜の街が舞台

プレイステーション

みんな知っていますか？VF2で最後の一撃を得意技で決めたときは、すかさず、すばやく、G+P+Kを押しママにする。と、リプレイがスローになるぞっ。サラにサッカーボールキックをやられたから、これでかえしたよ。だってくやしかったんだもん。ちぇっちぇっ。（まだまだなむーな新橋つパイ）

五劫のすり切れ

95年4月28日
9800円

ゲームの目的■横視点型のサッカーゲーム。データは、最新の95年度版のものを使用している／発売元■エポック社／12M／バッテリーバックアップ／1〜4人／マルチプレイヤー5対応／バーコードバトラーIIインターフェース対応

Jコード 000302

Jリーグエキサイトステージ'95

続編モノは駄作という常識を覆す　新ルール導入の成功例

■ボールを蹴る実感

このサッカーゲームが、ほかのものと決定的に違う点は、サッカーボールの重さ。選手たちはボールをキープした瞬間、足が遅くなる。サッカーボールの重さのぶんだけ、遅くなる感じだ。ターンするときも、いかにもボールをキープしているようなスピードだ。実際にサッカーをやっているときに感じる、ボールが足にまとわりつく感触に似ている。そして、蹴られたボールは「ボーン！」と弾むように飛ぶ。

サッカーにまず、ボールありき。このゲームは、その理念から始まっている。

■オフサイドをめぐる攻防

前作『Jリーグエキサイトステージ'94』から大きく変わったところは、ふたつ。ひとつは、オフサイドの概念。もうひとつはオフサイドを誘発するために、ディフェンスラインの変更が可能になったこと。攻撃側は、オフサイドを取られないように、中盤で細かいパスを出す。そして隙を突いて、突破する。防御側は、敵が前にパスを出すタイミングを測り、ここぞというときにディフェンスラインを一気に上げ、オフサイドを誘い出す。しかし攻撃側はドリブルで突破……などなど。中盤からゴール前にかけての攻防が、非常にアツい。そもそも横視点のサッカーゲームは、選手の位置関係が分かりやすいため、こういった戦略性の高い駆け引きが楽しめる。前作は、フォーメーションを重視した、得点パターンの形成が面白く、相手の裏をかくようなパターンで得点する、という醍醐味があった。この作品でも、もちろんその面白さはある。しかし、それにオフサイドのルールが加わったことによって、より駆け引きを楽しめるようになった。

前作を、おいしいタイヤキだとするなら、この作品は尻尾までアンコが詰まったおいしいタイヤキだ。

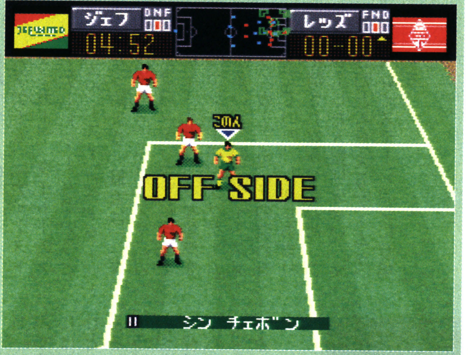
■キーパーの緊張感

このゲームでは、キーパーの操作が切り替え可能。プレーヤーがキーパーを操作するときは、ペナルティエリア内にいるディフェンダーは、コンピューターが操作する。敵のフォワードと味方のディフェンダーの対決を見つつ、シュートを警戒する。そんなキーパーの心理を味わえる。

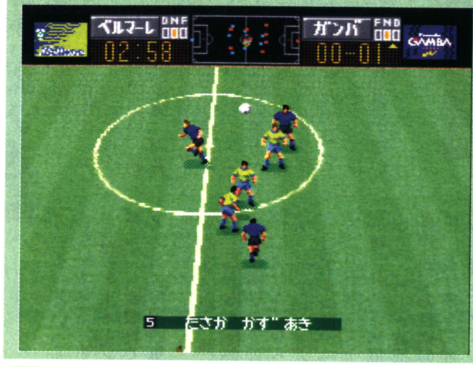
選手を操作する楽しさと監督となって戦術を練る楽しさ。そして何よりボールを蹴りながら全力でフィールドを駆け抜ける楽しさを味わえる。

専門用語の概念

オフサイドルールとは、簡単に説明すると、自分と相手側ゴールラインの間に、相手プレーヤーがひとりしかいないときは、自分はプレーできない、というもの。この場合の相手プレーヤーは、主にゴールキーパーを意味する。つまりオフサイドルールが適用されるケースとして多いのは、自分が相手ディフェンダーの後ろに回り込んだとき、味方が自分に向かってパスを出した瞬間。このルールは、相手ゴールの前で待っていて、ボールが来るのを待つというセコイ戦法や、縦パスをつないでいく、カウンターアタックの多用を防止する効果がある。オフサイドルールの補足事項は多く複雑だが、このゲームでオフサイドを取られる条件は、先に挙げたものくらい。また、オフサイドを誘い出す作戦として、オフサイドトラップがある。相手が中盤を突破したとき、前方の相手選手に向かってパスを出す瞬間に、ディフェンスの選手全員を前進させる、というもの。ゲーム中では、相手が攻撃的なフォーメーションを組んでいるときに、成功しやすい。ただし、キーパー以外の選手全員が、ハーフウェイライン（両軍の陣地を分けるコート中央にある線）を越えて相手のエリアにいる場合、オフサイドルールは発生しない。つまり、デフェンダーが前に出すぎていると、カウンターをくらったときに痛い目にあってしまう。ゲーム中でも、気をつけたい点だ。



前作と同じ感覚でプレーしていると、突然ゲームが中断、画面に「この人」の表示……。オフサイドを取られた瞬間だ。前作以上にフォーメーションによる戦術性は増した



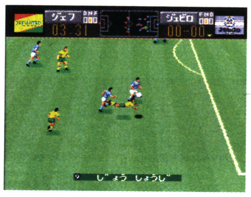
クラブ名の横にあるF、N、Dのアルファベットは、ディフェンスラインの高低を意味する。Fでは前に、Dでは後退させる。DからFに切り替えると、オフサイドトラップのようになる

関連作品

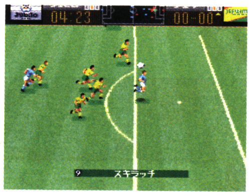
前作『Jリーグエキサイトステージ' 94』は、80万本以上も売れたそうだ。演出にこだわるよりも、サッカーの本質を追及する姿勢の方が受け入れられるという証拠。

SUPER Famicom
スーパーファミコン
J.LEAGUE
EXCITE STAGE '94
Jリーグエキサイトステージ'94
SHVC-JL
エポック社

94年5月1日に発売。発売後じわじわと人気が上昇、大ヒットにつながる。現在でもあまり中古市場で出回っていないため、持続性が高いことが分かる



ボールの落ち際でタイミングよくBボタンを押すと、迫力あるダイビングヘッドを敢行する



チャージをかわすだけでなく、シュートにつなぐこともできる攻防一体のテクニック、ヒールリフト

ヴェルディ
03:11
ジェフ
00-00
10 ラモス るい

93年、94年度チャンピオンクラブ。サポーターは多いがアンチも多い。カズの抜けた穴は、ほとんどない。ゲーム中でもやはり最強か

ベルマーレ
03:30
グランパス
00-00
7 アウミール

94年度Jリーグ加入。セカンドステージ2位、95年の天皇杯優勝クラブ。前作では全体的に選手の能力が低かったが、実力アップによりゲームでも強豪クラブに

セレッソ
04:20
エスパルス
00-00
3 トニーニョ

94年度JFLリーグ優勝。95年度からJリーグに昇格する。今年の天皇杯で準優勝と、実力は計り知れない。95年度Jリーグの台風となるか!?

レイソル
04:25
サンフレッチェ
00-00
9 カレカ

94年度JFLリーグ2位。95年度よりJリーグへの昇格が決定。柏市民2年越しの夢が花開いた。カレカを中心にした、攻撃力の高いクラブ

スーパーファミコン

五劫（ごこう）のすり切れ　バーチャルスティックのレバーがかたいんですぅ。やっぱりわたしはホリ君がすき…。ちょっとだけ高値の花だけど…、でも、やわらかくてソフトなの…スムーズってかんじすか。やっぱり技をちゃっきり決めるにはこれでないと。（スト2に使用済の封印されたホリコマンダー）

95年4月1日
6800円

ゲームの目的■時速３００キロ以上の猛スピードで、オーバルサーキットを疾走するレースゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1人用

デイトナUSA

Jコード　002046

『デイトナ』が家にやってくる

■「カラっ」とした走り
　発売から1年もたとうというのに、今だアーケードでトップクラスの人気を誇り続ける『デイトナUSA』。テクスチャーマップドポリゴン技法が用いられていることで、ナムコの『リッジレーサー』とよく比較されるが、あちらが険しい渓谷をドリフト走行で走り抜ける「走り屋」ゲームだとすれば、『デイトナUSA』は1位を目指して40台ものエントリーカーが一斉にスタートする「モータースポーツ」ゲームだ。

　そのストックカーレースをゲーム化したのが、今をときめくセガの開発チーム・第2AM研究開発部、通称AM2研。『バーチャレーシング』、『バーチャファイター』など、数々の作品の製作により培ってきた技術を全てを投入して、画面中のカラっと晴れた抜けるような青空のような、単純豪快なレースゲームが誕生した。

　『デイトナUSA』は、その特徴を初級コースに見ることが出来る。スタートからして豪快だ。他のレースゲームでは、コースセレクトした後に出走前の車がエンジンを唸らせているスタートラインが映し出され、プレーヤーは、回転数が上がりすぎないよう、かぶらない程度にアクセルの踏み具合を調節したりする。しかし、このゲームでは、初級コースを選んだら「ジェントルメン！　スタート、ユア、エンジンズ！」のかけ声の後に、場面はレースのまっただ中に切り変わる。時速300kmからのローリングスタート。プレーヤーはたちまちレースに引き込まれる。コース設計もふるっている。カーブの深さの差はあれど、ハンドルは終始左に切ればさえすればいい。初心者を大歓迎しているようなこれら秀逸な演出が、人気の秘密なのだろう。

　セガサターン版は、その移植の忠実度に期待が寄せられている。

■完全移植をめざして
　移植作業にはAM2研自らが当たっている。目標は「完全」移植。新コースの追加など、家庭用ゲーム機向けに何らかの付加価値を求めてしまいがちだが、「ひたすらにドライブフィールの完全移植を追求しています。セガサターン版ならではの要素も企画はしています」とはAM2研でパブリシティ役を務める中島靖支さんのコメント。

　「レースには直接関係ありませんが、草原を走る馬や画面を横切る鳥の群れなど、遊びの部分の再現にも力を入れています。どうかお楽しみに」。

セガの顔・ソニックが岩肌に

車が破損したらピットイン

大クラーッシュ！これが「デイトナ」だ

視点は好みによって

●プレイイメージ●

取材した段階での開発進行度は80%。操作感覚については、完成ぎりぎりまで、調整を行うそうなので、明言は避けたいのだが、業務用への思い入れが強い人、レースゲームはハンドリングが命！とこだわりのある人はソフトと一緒の4月1日に発売されるセガサターンレーシング・コントローラー（5800円）の購入をお勧めしたい。ハンドルの微妙な操作をあますところなく伝えるアナログ仕様なので、納得のいくプレーができる。

ゲーム中の愛機・ホーネット号

Play Image

サターン

スポーツ&レース

95年4月14日
8800円(予)

デビルズコース

Jコード　002127

ゲームの目的■架空の風景を取り入れたコースでプレーするゴルフゲーム／発売元■T&E SOFT/Panasonic／CD-ROM／1～4人用

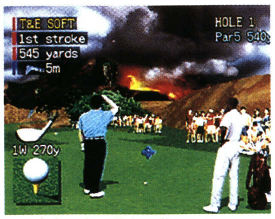
コースにとけこんだ驚異の自然風景

■プレーと眺める楽しみと
　フェアウェイからボールを打とうとして前を見渡すと、遠くにそびえる山から溶岩が流れ出て、煙をもうもうと吹き上げていた。どうしてこんな場所にゴルフ場を、と思うか、うわぁ、これはいい眺めだ、と思うかは人それぞれだが、そんな架空のコースでプレイできるのがこのゲームだ。

■1ホールごとにがらりと変わる風景
　全部で18あるホールは、全て違った風景が用意されている。まず1ホール目を始めると、いきなり空中に上に草の生えた岩が浮いている。明らかに非現実の世界である。もちろん、岩には当たり判定があり、きちんと避けて打たなくてはならない。先へ進むと、フェアウェイに石柱が立っていたり、活火山の噴火口を利用した危険極まりないコースがあったり、プレーヤーを困らせたり驚かせたりするコースばかり。ボールをグリーンに乗せるには、風の方向、スイングの強さなどの正確な状況判断だけが頼りだ。ボールはかなり現実に近い、重さを感じさせる飛び方をする。

■プレーを充実させる演出
　コースにはギャラリーのグラフィックが表示されている。打ち損じてギャラリーの真っ只中に打ち込んでしまうと、ゲームとはいえけっこう恥ずかしい。そのかわり、いい所に飛ぶと、一斉に拍手と歓声をあげてくれる。また、パーであがっても、小さめの拍手が起こるようになっていて、それほどうまくない人でも気分よくプレイできる。

　細かい操作を省いて手早くプレイしたい人は、イージーショット機能を使うとボールを撃つまでの手間が省けてストレスがたまらない。他にも困ったときのヘルプ機能や、コースの紹介をするコースガイドなどプレーをスムーズにし、快適にする機能を満載している。


はるか向こうに見える物は…。

95年5月
5800円

目的■ボクシング人生を味わう、ボクシングシミュレーション／発売元■NEW／CD-ROM

BOXER'S ROAD

Jコード　000108

3分間のリングにかける情熱

　これはプロテストから引退までのボクシング人生を描いたゲームだ。プレーヤーは、毎日の食事の献立、トレーニングメニューを調整して、きびしい減量を乗り越え、体を作りあげて試合に挑む。

　試合は3Dアクション。パンチの重さ、切れ味が試合を決める。ときには、今後のことを考えて引くことも大事だ。

　果ては世界チャンピオンか、志半ばで引退か。

　太く短く生きるボクサーに憧れる人への一本だ。

パンチのキレと重さで勝負

プレイステーション

95年4月21日
5800円(予)

ゲームの目的■世界一のプロレスラーを目指す格闘プロレスアクション／発売元■エス・エヌ・ケイ／106M／CD-ROM

ファイヤー・スープレックス

Jコード　002518

過激なアメリカンプロレス

　ネオジオでは元祖のプロレスゲーム。凶器攻撃、リングポストからの飛び降り攻撃ありの、過激なプロレスが楽しめる。

　派手なリングで、大きなキャラクターが画面いっぱいに向き合い、相手を挑発し、組み合い、必殺技をくりだす。雰囲気はアメリカンプロレスである。ちなみにストリートファイト、デスマッチもできる。

　タッグマッチプレイ、対戦プレイで、2人プレーも可能だ。キー操作もいたって簡単。

派手づくしのプロレス

ネオ・ジオCD

SS
PS
3DO
NEO·GEO

新宿ジャッキーは最近、炎の刺繍入りの革ジャンを着て、もちろん髪だって髪金。ぷ～ん、イェ～イって感じらしい。すごい。が、五反田にはサラがいるらしい。サラは女子大生じゃなくてOLだった！？しかも、昼休みにまできて、チャレンジャーを待ち構えているらしい。兄弟そろってよ～やるの～。（じじいの代理のラウじい）

五反田こうのすり切れ

95年5月26日

6800円(予)

完全中継プロ野球 グレイテストナイン

Jコード 003140

ゲームの目的■オープン戦、ペナントレース、トーナメント、オールスターなどの試合モードとホームラン競争などの付加モードあり／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1〜2人用

絵と音とデータ充実。サターン初の野球

■サターンで野球ゲーム

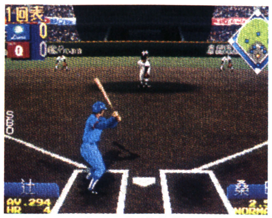
去年の11月にサターンが発売されてから初めて野球ゲームがリリースされる。最近の野球ゲームに見られる多くの機能が採用されている。選手が実名なのはもちろん、布陣は95年度開幕に合わせたもの。要所に盛り込まれるTV中継のような実況のほかに、副音声モードでは5種類の方言から応援も選べる。

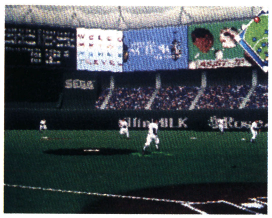
球場そのものの表現にポリゴン・テクスチャーを使用している。つまり、あらゆる角度へ視点が切り替わり、画面切り替えでなく、自然な視点で試合を見ることができる。加えて、選手のアクションが実写取り込みなのもゲームの「視覚」クオリティを高めている。

■環境面の強化

ペナントレース、オールスター、トーナメント、そして付加モードのホームラン競争。普通に野球ゲームを楽しもうと思っているプレーヤーにとっては十分なモード群。スポーツゲームでは常識になりつつある実名選手とチームエディット。オリジナルを作成して戦うこともできる。

野球ゲームとして持つべき機能のほとんどは持っている。それに加えて実況や応援などの音声面も充実。迫力のある視点変化とあわせてTVで本物の野球を見ているような環境を提供してくれている。時代の流れに敏感な最新型野球ゲームだ。


実名使用はもはや標準仕様


画面切り替えがなくスムーズ

サターン

95年5月26日

5800円

GRAN CHASER（グランチェイサー）

Jコード 001236

ゲームの目的■未来感覚のレースゲーム。レーシングカーのデザインは、シド・ミード氏／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1人用

未来派マッハGO!GO!GO!

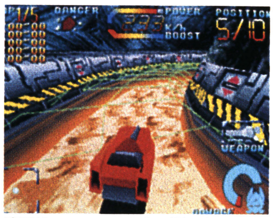
■グランチェイサーとは？

未来の世界を舞台に、惑星間で開催されるF1レース、「サイバーレース」。そして、そのレースで勝者に与えられる称号が、「グランチェイサー」。6つの惑星に設置されたコースを、誰よりも速く駆け抜け、「グランチェイサー」の称号を得る。それが目的。邪魔するライバルたちには、武器で攻撃することもできる。武器でコース上の障害物を壊し、トラップにすることも可能だ。コースも多彩。自然の景観の中を走る、テラステージ。闇に閉ざされた氷の世界、グラシェスステージなどなど。しかもコースの造りが違うだけでなく、惑星の地形に応じた仕掛けが、コース中に散りばめられている。つららが落ちてきたり溶岩が吹き出したりと、まるで未来のレーシングカーたちによる、障害物競争のような感じ。プレイモードも多彩。ひとつ目は、6つの惑星で開催されるサイバーレースを勝ち抜く、ストーリーモード。2つ目は、各コースで限界の走りを追求する、タイムトライアルモード。3つ目は、1対1でレースを行ない、先にゴールするのが目的の、対戦モード。モードが変わると、楽しみ方も変わってくるはず。

■斬新なメカデザイン

このゲームに登場するレーシングカーは、映画『ブレードランナー』などのメカをデザインした、シド・ミード氏によるもの。彼が描いた未来的なレーシングカーには、シャープで力強く、しかしどこか生物的なイメージがある。全5タイプある車が、どんな走りを見せるのか、期待したい。

『デイトナUSA』に続き、セガから発売されるレーシングゲーム。サターンというコースで競り合うことになる、この2本。勝つのはどちらだ!?



路面はアスファルトとは限らない

サターン

ゲーム用語のA to Z

ボスキャラ

ザコキャラに対する存在で、いわゆる「親分」にあたる。能力、大きさなどがザコよりも強く、RPGではストーリーのカギや牢屋のカギを握っていることが多い。シューティングではステージの最後などに登場して山場を作る。強さによって「小ボス」「大ボス」とランク付けされることもしばしばある。

95年4月7日

9980円

フォーメーションサッカー95

della セリエ A

Jコード 001562

ゲームの目的■イタリア・セリエAのデータを使用した、見下ろし視点サッカー／発売元■ヒューマン／CD-ROM／アーケードカード専用ROM

定番サッカーPCに帰る

シニョーリ、マルディーニ、バティストゥータ。セリエAの選手データが、名作サッカーゲームに登場。本場のカルチョ好きなら涙のマニアックな名前がいっぱい。

PC エンジン

95年4月21日

ゲームの目的■個性的なチームで楽しむ野球／発売元■エス・エヌ・ケイ／50M／CD-ROM

4800円(予)

ベースボールスターズプロフェッショナル

Jコード 002640

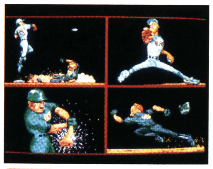
アメリカンテイストの野球ゲーム

日本人の感性でとらえたアメリカのメジャーリーグの、派手なアクションを強調した野球ゲームだ。

全16球団の中には、女性だけのチームや、侍のチームなどのキワものが揃っている。また、実況中継は全て英語で、アナウンサーが、まくしたてるような口調で喋りまくる。ヒアリングができれば、いっそう味わいも増すだろう。

各キャラクターもアメコミっぽくデフォルメされており、雰囲気重視でアメリカ野球に触れられる。

迫力あるオープニング



ネオ・ジオ CD

95年4月28日

ゲームの目的■未来の星々のサーキットを巡るレースゲーム／発売元■ケムコ／カートリッジ

9500円

プラネットチャンプ

—TG3000—

Jコード 002577

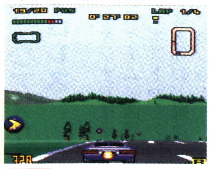
最大4人対戦可能、サバイバルレース

長くトップスピードをキープした者が勝つ。マラソンのようなシンプルな興奮を目指した、近未来が舞台のレースゲームだ。

プレーヤーはマシンと共に、いくつもの星のサーキットを連戦する。コースの種類は、分かれ道あり、ワープありの、トリッキーなものばかりだ。プレイヤーはマシンをパワーアップさせて、それらのコースを走り抜き、勝ち残っていくのだ。

最大4人で対戦プレイができる。

1画面4分割のレース



スーパーファミコン

95年4月未定

ゲームの目的■Jリーグの全14チームの選手が実名で登場する横スクロール型サッカー／発売元■EAV／2M／バッテリーバックアップ

5980円

Jリーグ LIVE’95

Jコード 000299

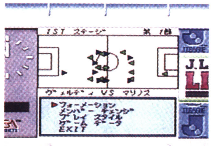
前作よりさらに遊びやすくなった内容

前作『Jリーグ ウイニングゴール』は1チーム7人の表示だったが、今回は11人フルに表示されるようになった。また、フォーメーションの選択ができるようになったり、メンバーチェンジが可能になるなど、不満点にいろいろと改良が加えられ、さらに遊びやすくなっている。

今年から新たにJリーグ入りした、柏レイソルとセレッソ大阪の2チームも、もちろん入っている。

通信ケーブルを使えば2人対戦プレーもできる。

できる事が大幅に増えた



ゲームボーイ

五劫のすり切れ

名作ファミスタシリーズ（野球）、そして名作スーパーフォーメンションサッカーシリーズ（サッカー）、他にもダビスタシリーズなど（あとプロレスものとか、その他もろもろ）スポーツ物の良いゲームが多い中、私の愛するバスケの名作が出てこないのはナゼだー!!バスケ物タイトル作が出るたびにワクワクしながら買いに行き、がっかりの連続。いいかげんにしないと怒っちゃうゾ。こらこらお前んとこのゲームのことだヨ。（シャキール）

ぐっすんおよよ

95年4月21日
6800円(予)

Jコード 001210

ゲームの目的■落ちてくるブロックをつかって"ぐっすん"を脱出させるパズル／発売元■エクシングエンタテイメント／CD-ROM／1～2人用

ニコニコ2人組の大脱出

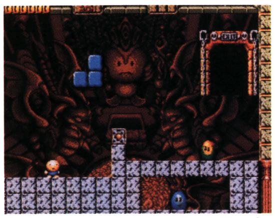
■復刻とオリジナル

ゲームセンターで発売当時、一部の根強いファンに支持を得たパズル『ぐっすんおよよ』が、プレイステーションで復活する。

アーケード版の再現を目指したアーケードモードと面数や難易度などに手が加わっているプレイステーションモードの2つが入っている。

■幅のある攻略要素

画面内をうろうろしている2頭身のキャラクター、「ぐっすん」を助けるのが目的。プレーヤーは、上から落ちてくるブロックや爆弾で、階段を作り、道を切り開いて出口へと導く。


左下にいるおよよを右上につれていく

初めのうちはただブロックを積んでいくだけでいいが、ブロックで敵を閉じ込めたり、ぐっすんをブロックに乗せて動かすなどといったテクニックも、必要になってくる。爆弾しか出てこない面や、小さいブロックだけが降ってくる面もあり、簡単に通させてはくれない。

アクション的な要素の強い面では強引に道を開き、思考力が試される面では、道筋を頭の中で組み立てるという具合に、いろいろなパズルの楽しさが詰まっているゲームだ。

■可愛いしぐさが魅力的

『ぐっすんおよよ』のもう一つの魅力、それは「ぐっすん」の可愛さだ。

丸い頭に丸い両手どんな危険な場所でも笑顔で歩く脳天気さの持ち主だ。ブロックをよじよじはい上る様子や、面と面の間にあるデモ画面でのしぐさなどはひとによってはこたえられない程の可愛さがある。

■「およよ」もお忘れなく

2人同時プレーの場合、ぐっすんの相棒、およよも一緒に助け出す。それぞれ別のブロックを使い、相手を助けながらプレーする。気のあう2人でプレーするのにいい。

プレイステーション

ぱずるんでス！

95年4月14日
8980円

Jコード 002364

ゲームの目的■同じ色のブロックを並べて消すパズルゲーム／発売元■日本物産／8M／バッテリーバックアップ

頭の中身を絞り出せ！

■正統派の「ぱずる」

画面上に散らばっているブロックを動かして、同じ色を並べて消すパズル。

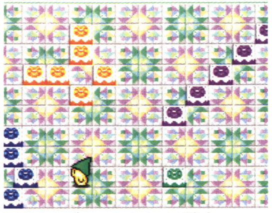
アクション性はあまりない。その分、パズルの部分にずっしりとした重さがあり、「パズル」部分をじっくり楽しむゲームだ。

■脳味噌フル回転！

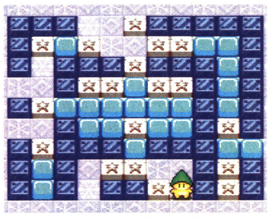
ブロックを押して揃えるだけの簡単ルールのゲームだが、ひとたび押したら何かに当たるまで止まらないのがとても厄介。何も考えずにポンポン押すと、どうしても消せないブロックが残ってしまう。

動かし方や揃える順序などを1回でも間違うとオシマイという面もあり、かなり頭を酷使する。初めて数面過ぎた頃からだんだん辛口になり、中盤以降は障害物や壊せる壁、ベルトコンベアーなども加わってきてかなりの難易度となる。論理的思考が苦手な人には、かなりつらいだろう。

だが、ここでめげずに、頭を振り絞って唯一の解答を見つけ出したときの達成感の大きさは、他ではなかなか味わえないものだ。


画面中のブロックをすべて消す

■みんなで「ぱずる」


一体どうやれば全部消せるだろうか

一人黙々と「パズル道」を極めるのもよいが、みんなでワイワイ解き方を考えるのも楽しい。共同作業の協力プレーは最大4人で可能で、息をピッタリあわせて難しい面をクリアすれば、みんなで成し遂げたという、1人プレーにはない達成感があるだろう。息抜きに丁度いい対戦ゲーム付き。

スーパーファミコン

へべれけステーション ポポイっと（仮）

95年4月14日
価格未定

ゲームの目的■画面上から落ちてくるパーツを消すパズルゲーム。／発売元■サンソフト／CD-ROM

Jコード 002658

弾けるへべれけ2タイトル

このゲームは、サン電子の人気キャラクター「へべれけ」が登場するパズルゲームが、2本収録されている。ひとつは、落下するパーツ「ぽぷーん」を組み合わせて消す、「へべれけのぽぷーん」。連続してぽぷーんを消すと、相手の画面に「ぽろぽろ」というお邪魔パーツを降らせるほか、消し方によっては「すぺしゃるあたーく」という必殺技で相手に大打撃を与えることができる。「ポポイっとへべれけ」は正反対。画面に最初からあるぽろぽろを、相手より先にすべて消せば勝ち。

どちらのゲームも、ちょこまかと動くへべれけたちや、ゴム風船のように弾けるパーツが可愛らしい。肩の力を抜いて、あそぶことができる。

プレイステーション

MISSLAND

95年4月
5800円

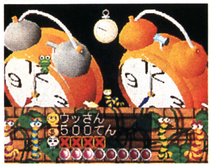
ゲームの目的■制限時間制3Dまちがいさがしクイズ／発売元■アルトロン／CD-ROM

Jコード 000361

ポリゴンはこのために生まれた

次世代機のウリは、3Dポリゴン機能による奥行きある画面。このゲームは、ポリゴン技術を使って、グルグル視点を変えながら立体のまちがい探しをするというチープっぽいアイデアにゴージャスな技術を用いた、味わいのある次世代パズルだ。プレイステーションだからできる贅沢を堪能してみるのもいい。

3人まで同時対戦プレー可能。誰でも遊べるので、接待ゲームとしても使える。

見えない所にもまちがいが


プレイステーション

上海 万里の長城

発売日未定
8800円

Jコード 003492

ゲームの目的■積み上げられた麻雀牌の山から同種類の牌を見つけて取っていくパズルゲーム／発売元■EAV／CD-ROM

麻雀牌を取りまくれ

数年前登場した同名のパズルゲームのリメイク版。牌の模様を麻雀牌以外に星座などにも変更できる。数種類の遊び方が選択でき、ふたり対戦プレーも可能。

FM-TOWNS

ゲーム用語のA to Z

隠れキャラ

ゲームの中である方法や条件を満たしたときにだけ出現するキャラクター。代表的な存在にゼビウスのソル、スーパーマリオの1UPキノコがある。最近はキャラクターだけでなくダンジョン、ボスキャラ、アイテムなどいろいろなものが隠れているが、これを探すためにゲームの進行を止めるのは本末転倒だろう。

チキチキ天国

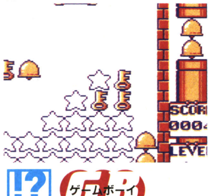
95年4月28日
3900円

ゲームの目的■絵柄をそろえて天使を作る2段構えのパズルゲーム／発売元■J・ウィング

Jコード 002011

見かけによらず大ハードなプレー

落下型のパズルゲームというと、基本はそろえて消す、ということ。でもこのゲームでは、同じ絵柄を並べただけじゃダメ、一度そろえて星型を作り、さらに全部を同時に消す、と何段階もの作業が必要となる。作業が複雑なだけに、考えることはかなり多く、慣れるまでは何をしていいのかわからなくなりがち。さらに画面の関係で積み上がるのが非常に早いので、非常に素早い判断を要求されるわけだ。ディープなパズル好きなら楽しめるかも。

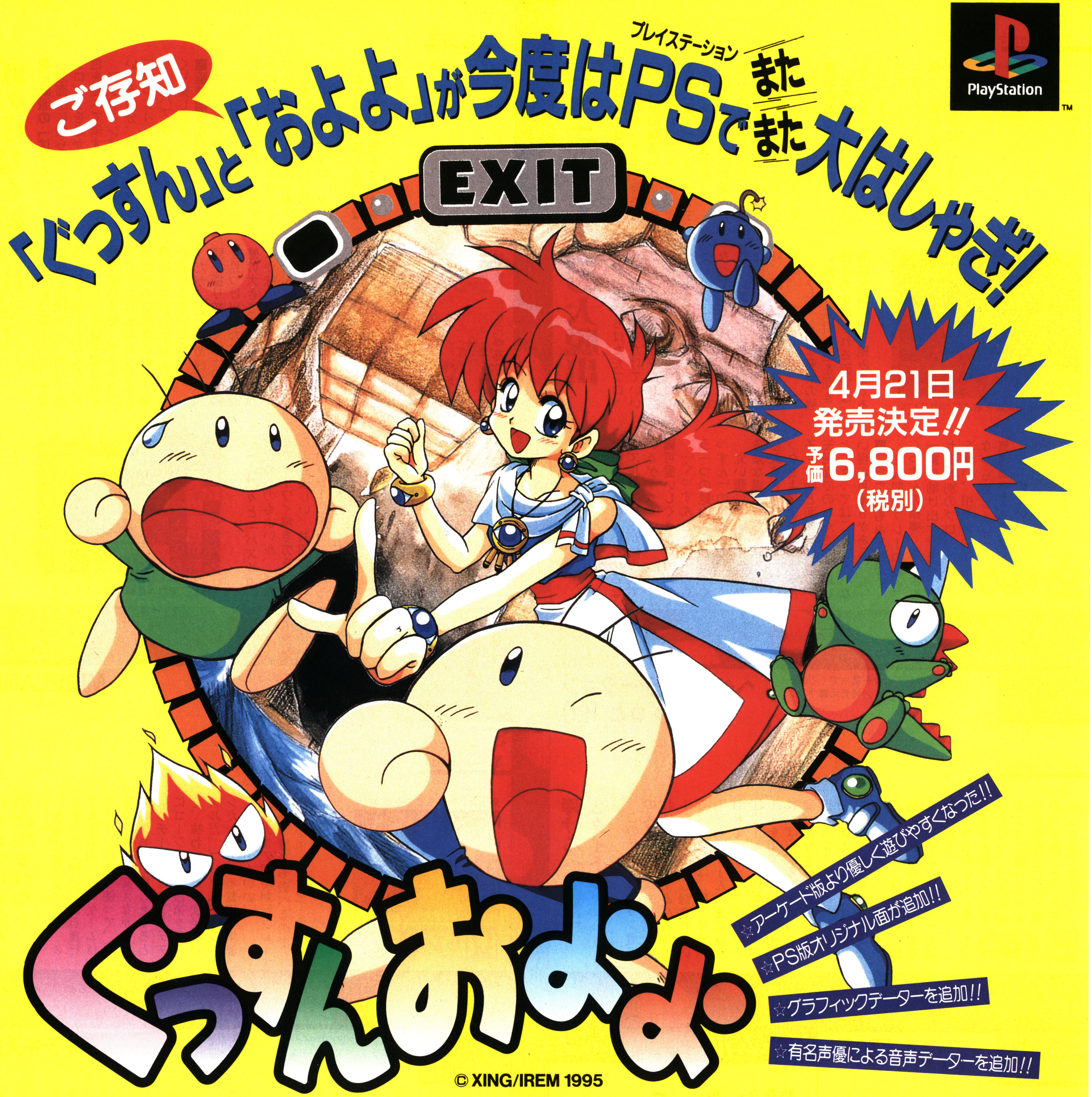
昔を思い出すような作りだ


ゲームボーイ

ぼくは、NBAのバスケットゲームが出るたびに買っていますが、ジョン・ストックトン遊びにはまっています。対戦をオールスターのメンバーにして、自分のチームは全員ストックトン（ユタ・ジャズのガード）にして、ガンガンにカットインしてポイントしていく快感!! いろんな選手で試したけど、ストックトンが1番ですヨ。（コンピューターのジョーダンは強い）

五劫のすり切れ

※ごめんなさい。スケジュールの都合で発売日が変更になってしまいました。楽しみにしていた方々、もう少しお待ち下さい。



4月21日
発売決定!!
予価6,800円
(税別)

☆アーケード版より優しく遊びやすくなった!!
☆PS版オリジナル面が追加!!
☆グラフィックデーターを追加!!
☆有名声優による音声データーを追加!!

© XING/IREM 1995

落ちてくるブロックをうまく操作して『ぐっすん』と『およよ』を出口まで誘導するアクションパズルゲームです。

XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシング アミューズメントソフトG
〒105 東京都港区芝3-43-16 ビリーヴ三田9F
ユーザーサポート TEL 03-5443-1636

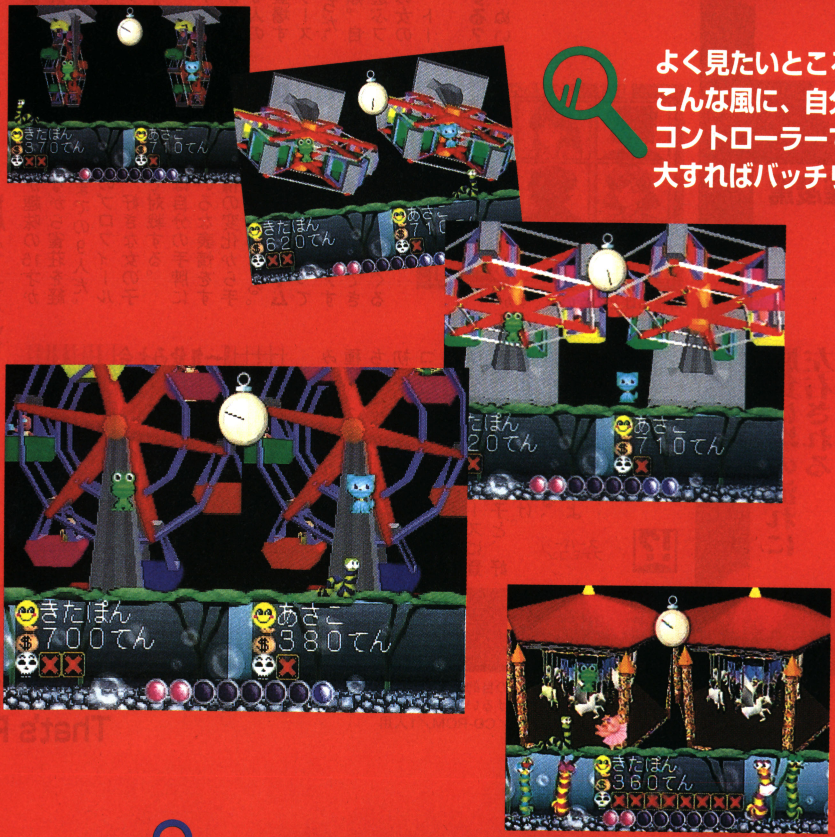
ハマリすぎてアーケード版ではついついサイフが軽くなりすぎちゃって頭のいたい思いをした人もイッパイいませんか?そんな『ぐっすんおよよ』がPSになってみんなの前にやってきました。今度はサイフは軽くなりませんがきっと寝られなくなってしまいそうです。でも、かわいい《ぐっすん》と《およよ》にめんじて許してやってくださいね。

"Ⓟ"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

“探せるものなら探してごらん”

超美麗・3Dグラフィックを君のコントローラでクルリとまわせば、楽しいゲームのスタートだ。拡大・回転ナンでもアリのまちがい探しゲーム「ミスランド」。毎回変わるむずかし〜いポイントを君は、すべて見つけることができるかな？！

まちがい探しゲーム
〜ミスランド〜


きたぼん 370てん
あさこ 710てん
きたぼん 620てん
あさこ 710てん
きたぼん 20てん
あさこ 710てん
きたぼん 700てん
あさこ 380てん
きたぼん 360てん

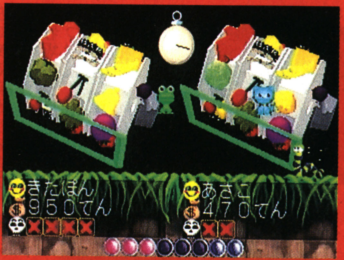
よく見たいところはこんな風に、自分のコントローラーで拡大すればバッチリだ。

パーティゲームの決定版登場！
ポリゴン・超美麗グラフィックでせまる究極のまちがい探しゲーム。

N・E・W
プレイステーション用ソフト
'95年4月28日
発売予定！
¥5,800（税別）

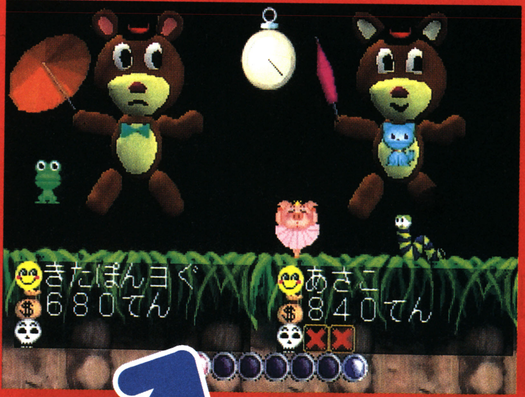
最大8人までプレイOK！

トーナメントモードなら最大８人まで遊ぶことができます。


きたぼん 950てん
あさこ 470てん

回を重ねて行くと、複雑なグラフィックも登場して、プレイヤーを泣かせるのだ。

お手つきOK。だけど8回目からはかわいいブタさんのダンスで君のプレイは一時休憩。


きたぼん 680てん
あさこ 840てん

発売記念特別プレゼント

アルトロンのプレイステーション第一作「MISSLAND」の発売を記念して、こ〜んなにステキなオリジナル時計を抽選で200名様にプレゼント！

ALTRON
MISSLAND

応募方法

上のクマの写真にある以外の間違いを２つ、官製ハガキに書いてアルトロンまで送ってください。住所・氏名・年齢・職業・電話番号とプレイステーションをお持ちかどうかを忘れずに書いてね！答を探すには、お試しディスク「デモデモプレイステーションVol. 6【５月号】」の「MISSLAND」デモバージョンをプレイするか、または４月発売の「MISSLAND」を買ってプレイしてみてください。クマを裏返してみたり拡大したりしないと探せませんよ . . . 。

※「デモデモプレイステーション」については、プレイステーション取扱店にお問い合わせください。
なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせて頂きます。

※時計のデザインは変更されることがございます。予めご了承下さい。

しめきり　1995年５月31日（消印有効）までに送ってくれた正解者の中から100名様
1995年６月30日（消印有効）までに送ってくれた正解者の中から100名様

応募先：〒141東京都品川区北品川５-９-４１ＴＫＢ御殿山ビル４Ｆ
アルトロンＰＳ「MISSLAND」オリジナル時計プレゼント係

ALTRON　発売：株式会社アルトロン　〒141 東京都品川区北品川5-9-41 ＴＫＢ御殿山ビル4Ｆ　TEL 03(3440)0603

“PS” マークおよび “プレイステーション” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1995ALTRON CORPORATION

95年4月下旬
6800円

ゲームの目的■4タイトルを制覇して日本一の女子高生を目指す麻雀ゲーム／発売元■日本物産／CD-ROM

ニチブツマージャン女子高名人戦

Jコード 002330

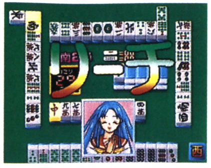
女子高生ととことん麻雀

対戦相手がすべて女子高生という麻雀ゲームの登場だ。相手の女の子は、泣いたり笑ったりと、喜怒哀楽の表情を豊かに見せて、楽しませてくれる。

このゲームは、特に女の子の色気が楽しめるといったものではない。しかし、それでいいのだ。このゲームの魅力は、純粋に女子高生と、とことん麻雀で勝負ができるところにあるのだから。

ルールの違う4つの麻雀大会を制覇することが目的だ。フリー対戦もある。

女の子の表情にみとれるな



95年4月21日
9800円

スーパーリアル麻雀PV パラダイスオールスター4人打ち

Jコード 001660

ゲームの目的■シリーズに登場した全9人の女の子と4人打ち麻雀で勝負／発売元■セタ／12M／カートリッジ／初回限定特典有り

これぞハーレム!? 麻雀対決

■オールスターで麻雀

『スーパーリアル麻雀』は、パートⅡからⅣまでがアーケードで大ヒットした麻雀ゲーム。アニメタッチの女の子たちと勝負する、いわゆる脱衣麻雀だ。

このゲームにはアーケードのお色気こそないが、パートⅡからⅣまでの9人の女の子全員が、唯一登場するソフト。また、シリーズでは初の完全4人打ちだ。ゲームモードは2種類。自由に3人の女の子と遊ぶフリーモードと、9人の女の子と最強の座を競う、トーナメントモードだ。

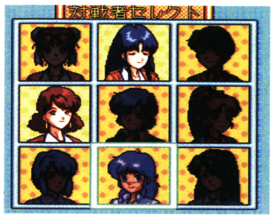
■どの女の子と対戦する?

登場する女の子は、ぬいぐるみ集めが趣味の15才から、大学生ながら雀荘を経営する19才までの9人だ。デモシーンのプロフィール紹介を見て、好きな女の子を3人選んで対戦する。

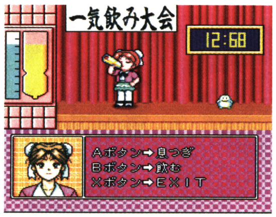
彼女たちは自分の手牌によっていろいろな表情をする。その表情の変化から手の内を読むこともできる。

■1人に1つのミニゲーム

ゲームオーバーになっても、ミニゲームをクリアすればコンティニューができる。ミニゲームはぬいぐるみ取りやパズルなど1人1種類。2等身の彼女たちがちょこまかと動く。また、初回のみ限定で説明書に4コママンガが付いている。このゲームは、『スーパーリアル麻雀』シリーズに登場する全ての女の子と、好きな時に好きなだけ遊ぶことができる、まるでハーレムのようなソフトだ。



御指名はどの女の子ですか



女の子をおこらせないように

95年4月未定
12800円

ゲームの目的■自分で場の流れをつかめる麻雀ゲーム／発売元■アスキー／8M／バッテリーバックアップ／カートリッジ

牌勢麻雀凌駕

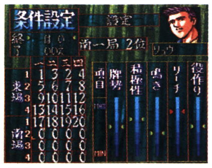
Jコード 003891

勝負は場の流れに左右される

実際の麻雀では、ソウズばかり捨てられたりするような、目に見えない場の流れを感じることがある。このゲームでは、その感覚を牌勢と呼び、プレーに影響する大きな要素として取り上げている。そこに注目したところが新しい。

自分の雀士を作ることができ、牌勢やリーチなど細かく設定できる。また、フリー対戦のほか、ダービーモードという変わりダネもある。G1レースを制覇することで隠し雀士たちと対戦することができるのだ。

自分流の雀士が作れる



95年5月未定
6800円(予)

麻雀厳流島

Jコード 004081

ゲームの目的■歴史上の剣豪や現在の有名人と卓が囲める麻雀ゲーム／発売元■アスキー／CD-ROM

画面の中の人間らしさ

ニューロにより血の通った人間の打ち方を追及した麻雀ゲーム。歴史上の剣豪たちを相手にした4人対局や、現代の有名人と卓を囲む2つのモードがある。

95年4月
9700円(予)

棋太平

Jコード 003158

ゲームの目的■コンピューターと対局する将棋ゲーム／発売元■エス・ピー・エス／3.5inch／CPU486以上推奨／WIN3.1以上

相手が成長する将棋

対局を重ねれば重ねるほど、コンピューターが局面を学習し思考時間（待ち時間）が短縮される。コンピューターの指し手を修正してあげることも可能。

95年4月28日
5800円

ゲームの目的■5つの卓で面子に合わせて打ち分けるいかさまなしの麻雀／発売元■翔泳社／CD-ROM／1人用

エンターテイメント雀荘 That's Pon

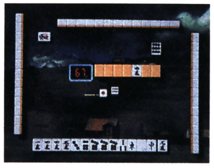
Jコード 001058

実写に凝り絶対いかさまがありません

いかさまなしのふれ込み流行りで、かえって疑いたくなるのが人情。このゲームは優れた思考ルーチンを持ち、いかさまはなしだ。

近未来の繁華街にある、怪しいトメ婆さんが経営する麻雀倶楽部。そこに集う15人のキャラクターと4人打ち対戦で麻雀ができる。麻雀卓に広がる、実写取込みの牧場の景色を眺めながら打つ麻雀は格別の味わい。驚くことに牌も実写。いつでも相手の牌を透明にして見れる機能は、いかさまなしの証拠だ。

バックに広がる大自然を見よ



95年3月10日
6800円(予)

ゲームの目的■歴史上の剣豪や現在の有名人と卓を囲める麻雀ゲーム／発売元■アスキー／CD-ROM

麻雀厳流島

Jコード 004065

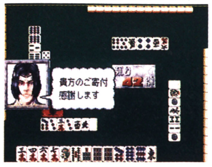
宮本武蔵と厳流島で麻雀対決

ニューロ（脳細胞の働きようなもの）を麻雀ゲームに取り入れ、人間味を出そうとした意欲作だ。

剣豪麻雀モードは、宮本武蔵や佐々木小次郎など、実在の剣豪と御前試合をする4人対局だ。そのほか、フリー対戦と剣豪による打ち方の指南道場がある。

現代麻雀モードは、4つの雀卓にランダムで現れる21人と対局する。その中には赤塚不二夫や水森亜土、故・阿佐田哲也ら5人の有名人が登場する。ニューロの威力に期待。

歴史上の人物は打ち方が独特



95年4月
価格未定

ゲームの目的■楽しみながら詰め碁を学習できる、パソコンならではの対話形式「囲碁問題集」。／発売元■ジー・エー・エム／3.5inch／5inch

楽しい詰め碁

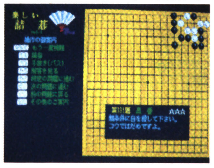
Jコード 003131

2巻で300問。対局前に腕試し

実戦に役立つ詰め碁を中心に厳選した150問を集約したソフト。初心者用から有段者用まで、さまざまなレベルの問題がそろっている。対話形式で問題に答えていくシステムなので、学習効果は抜群。解答が間違った場合も、変化に富んだメッセージや図解によってフォローしてくれる。

第2巻は、1巻より高いレベルの新たな150題の問題が詰まっている。1巻を制覇したら、2巻目にも挑戦してみよう。必ず碁力アップにつながるはずだ。

本で学ぶより楽しくて効果的



五劫のすり切れ

「かまいたちの夜」にもピンクバージョンの裏ワザがあると友人から聞いて、毎晩妻が寝たあとに、スーファミの前で右手にティッシュ、左手にナニを握りしめてドキドキしているのは私だけでしょーか。それじゃあゲームができないよ。（おれはスーパーオナニスト）

95年4月
4800円(予)

おやじハンター麻雀

Jコード 001074

ゲームの目的■女の子を守るためにおやじと麻雀で戦うゲーム／発売元■ワープ／CD-ROM

おやじに女の子はわたさない

■おやじギャグ禁止

まったくおやじには困ったものである。喋ればつまらないギャグ、動けばわずらわしく、そばにいれば迷惑。しかも、若い女の子には目がないとくる。

そんなおやじが大っ嫌いという女の子は多い。このゲームでは、そんな女の子を守るために、麻雀でそのおやじを撃退するという過激なゲームである。

麻雀の最中に、にっくきおやじは下らないおやじギャグ、罵声、あざけりの笑いなどを放つ。それをプレーヤーの怒りをかきたてるように、いやというほど3DOお得意のアニメーションで見せつける。だが、そんな攻撃に冷静さを欠いてはいけない。それが、おやじの手だ。まったく変なところばかりに力が入っているゲームだ。

■女の子で気分一新

色物に見えるが、麻雀自体は正統派。イカサマなしの2人麻雀である。

勝てば点数が、おやじへのダメージになる。おやじの顔が殴られて変形するアニメーションを見ることができる。むかついていた胸がすーっとする一瞬だ。

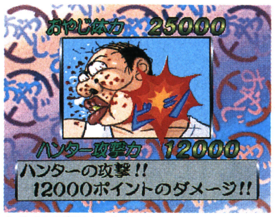
おやじを打ちのめしたあとは、助けた女の子のありがとうアニメーションがプレーヤーを祝福。

女の子のセクシーなアニメーションに鼻の下をのばしていると、おやおやプレーヤー自身がおやじになりきっている。本当はこのゲーム、おやじ養成ソフトなのかも知れない。

俺はおやじじゃないと自信を持って言える人は、試してみては？

主題歌は、幻のアイドル宍戸留実が作詞し、歌っている。

自分の中のおやじ性が刺激される仕掛けが満載のゲームである。



おやじの顔がこわれる！

95年4月28日
9800円

初段位認定
初段プロ麻雀

ゲームの目的■4人打、3人打が可能な麻雀ゲーム。日本プロ麻雀連盟公認／発売元■GAPS iNC.／4M／バッテリーバックアップ／1人用

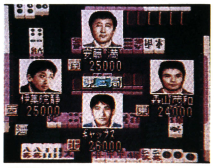
Jコード 003425

初の連盟公認、段位認定

日本プロ麻雀連盟公認、正式段位認定免許状を初めて発行。連盟が作成した正式な問題に回答、優秀な成績を修めれば、実際に連盟から段位がもらえるわけ。

また、連盟のプロリーグでもっとも重要な大会である鳳凰戦を楽しむこともできる。実際のプレーでは、プロ雀士14名のほか、あの伊集院静氏との対戦もできる。個人成績をグラフで見ることも可能。プレーヤーだけでなく、各コンピューター雀士のデータも保存しておける。

段位ってのがいいじゃないの



95年4月
14800円

NEW碁キチくん

ゲームの目的■4級レベルの人間味あふれるコンピューター棋士との対局が楽しめる本格囲碁ソフト／発売元■ジー・エー・エム／3.5inch／5inch

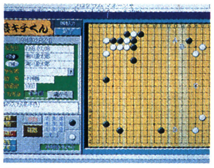
Jコード 000426

多面打ちなど幅広く囲碁が楽しめる

実戦囲碁の対局シリーズ『碁キチくん』の第4弾。前作の『中級（上）』よりも、さらに棋力や機能がレベルアップしている。

CPU対局では“加勢”や“形成逆転”といったコンピューターならではの機能が用意されているほか、いろいろな棋風を持つCPU棋士を相手に、3面打ちも楽しめる。さらに、棋譜や詰碁のデータ入力も可能なので、囲碁の勉強にうってつけ。初心者からプロ棋士まで幅広くプレーできる囲碁ソフトといえる。

親切に教えてくれる



95年4月下旬
価格未定

金沢将棋'95

Jコード 004391

ゲームの目的■コンピューター将棋選手権3連続優勝のプログラマー、金沢伸一郎氏が手がけた将棋ゲーム／発売元■セタ／CD-ROM

世界一強い将棋？

極シリーズで、コンピューター将棋選手権3連覇。天才将棋ゲームプログラマー金沢伸一郎がプレイステーション向けに制作。前作極より大駒1枚強い。

95年4月下旬
価格未定

4人将棋

Jコード 004375

ゲームの目的■4人同時プレー可能な将棋ゲーム／発売元■POW／1～4人

ひとりでも遊べる！

島根県平田市の市長が考案した4人同時プレーが可能な将棋をゲーム化。16人のコンピュータープレーヤーが登録されているので、4人以下でも遊ぶことができる。

95年5月
6500円

井出洋介の麻雀家族

Jコード 004227

ゲームの目的■プロ雀士が登場し指導してくれる4人打ち麻雀ゲーム／発売元■セタ／CD-ROM／メモリーカード1ブロック

プロの雀士のワザを盗め

二冠王の井出プロの意見を反映し制作。対戦キャラクターの表情が手役の様子や感情で変化したり麻雀を題材にしたホームドラマ形式のシナリオもある。

ゲーム用語のA to Z

重い

ゲームのスピードが遅いことを指して「重い」と表現する。これは見た目にのっしのっしと重そうだからという理由以外に、プログラムが処理すべき情報が多すぎて負担になる＝重たいという解釈からこう呼ばれるのである。プレイヤーの動きだけが適正スピード以下と思われる場合にも、この「重い」が使われる。

ゲーム豆知識

アジアのゲーム事情

欧米と同様、台湾や香港といったアジア諸国でも日本のゲームは人気を博している。ただし、ご多聞にもれずそのほとんどは「海賊版」としてだ。

知的所有権に対する意識が薄いこれらの国では（わが国が万全かというと疑問だが……）、著作者に無断でコピーされたソフトが当然のように店に並べられている。一本のカートリッジに五十や百ものゲームを詰め込んだ「お徳用」ファミコンソフトなどという代物まであったりする。

当然「ゲーム専門誌」も存在するが、これがまたすごい。日本の雑誌を切り張りするのは日常茶飯事、図版に日本語の活字が入り込んでいても気にしない。おおらかというか何というか。

プログラムそのもののコピーにとどまらず、人気キャラクターを借用して新しいゲームを作るのもアジアン・ゲーム業界の常套手段である。「ストリートファイターII」の春麗と「ドラゴンボール」の悟空が対決するといった豪華（？）なゲームも、彼らの手にかかれば朝飯前だ。

だが、ここ数年でアジアにおける著作権保護の認識は徐々に高まってきた。国際世論と経済発展を背景に本国は規制を強め、また日本側も市場開拓のため現地に強く働きかけている。

そしてそれに呼応してアジア国内のソフトハウスもオリジナル作品に取り組み、それらはすでに日本にも上陸しはじめている。先ごろ伊勢丹データセンターより発売されたパソコン用RPG「軒轅剣（けんえんけん）」は台湾製だが、どのゲームのコピーでもなく、しかも内容は濃い。もともと海賊ソフトを作る技術力はあったのだから、アジアのゲームが本格的に市場を席巻する日はかなり近いのかもしれない。

バーチャファイター2大好きおやじなんですが、困ってます。ゲーセンでやろうとするとすぐ若者達が乱入してくるのです。おかげで私、今までこのかた一度も勝ったことがありません（グスン。涙）。え～い、オメーらいいかげんにして下さい。お願いオジさんにも勝たせて。（オヤジゲーマー）

五劫（ごこう）のすり切れ

PlayStation

㈳日本将棋連盟推薦

金沢将棋'95

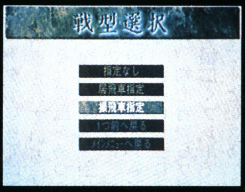
4月21日発売予定
予価7,900円(税別)

コンピュータ将棋選手権、
3年連続優勝。
将棋プログラムの第一人者、
金沢伸一郎が開発した
『金沢将棋'95』は、
事実上世界最高の強さ！
'94年度バージョン「極2.1」を
はるかに上回る最新作が登場！

'95年、世界最強の本将棋

対振飛車

将棋ソフトで初めて、コンピュータの戦法を「居飛車」、「振飛車」に指定できる。

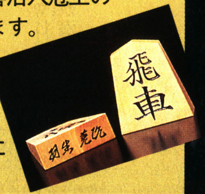

戦型選択
指定なし
居飛車指定
振飛車指定
1つ前へ戻る
メインメニューへ戻る

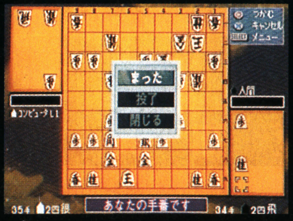
10秒将棋

1手あたり10秒の持ち時間で戦うモード。将棋モードとして搭載されるのは『金沢将棋'95』が初めて。

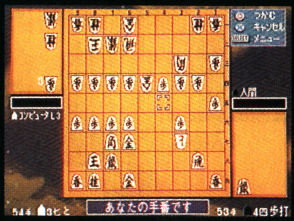
羽生六冠王の駒プレゼント

セタの将棋ソフトをお買い上げいただいたお客様に、抽選で羽生善治六冠王の駒をプレゼントいたします。国産の本ツゲを使用した高級彫駒1枚1枚に羽生六冠王のサイン入り。他では絶対に手に入らない特注品です。




つかむ
キャンセル
メニュー
まった
投了
閉じる
コンピュータL1
人間
あなたの手番です

Copyright©1995 SETA Co.,Ltd.
Copyright©1995 NIHON SHOGI NETWORK
Copyright©1995 KIWAME Co.,Ltd.


つかむ
キャンセル
メニュー
コンピュータL3
人間
あなたの手番です

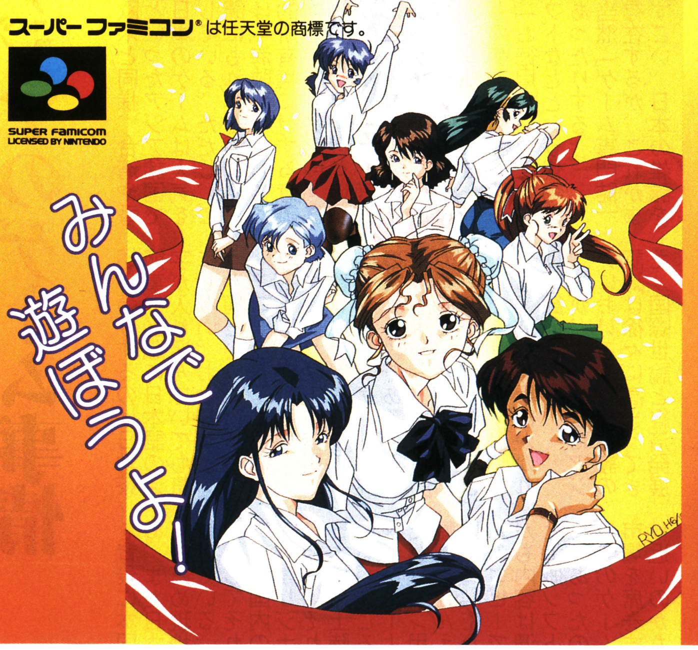
●企画・制作　日本将棋ネットワーク

©1995 SETA CO.,LTD.
©1995 NIHON SHOGI NETWORK
©1995 KIWAME CO.,LTD.

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。　※画面写真は開発中のものです。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

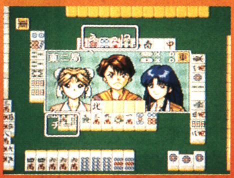

みんなで遊ぼうよ！
RYO H6/

4月21日発売予定
定価9,800円(税別)

スーパーリアル麻雀PV パラダイス

オールスター4人打ち

リアル麻雀ファンクラブ「P's CLUB」結成！
入会すると、会員カードと記念品をお届けします。
入会方法は製品の取扱説明書を見てね。



これからみんなで麻雀するんだけど

初回限定 4コママンガ付

©1995 SETA CO.,LTD.　イラスト/田中 良

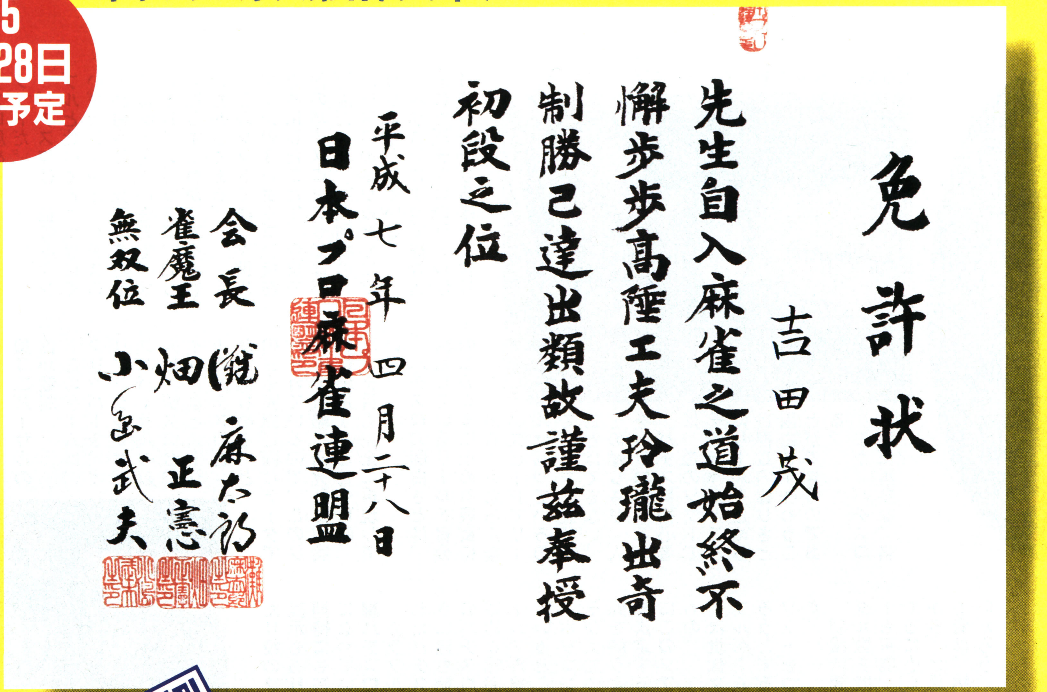
羽生六冠王の呼称は3月8日現在のものです。

●発売元
SETA®
株式会社 セ タ　〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1　TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート電話)

ギャップス参入第1弾ソフト!

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

'95
4月28日
発売予定



免許状

吉田茂

先生自入麻雀之道始終不
懈歩歩高陞工夫玲瓏出奇
制勝已達出類故謹茲奉授
初段之位

平成七年四月二十八日
日本プロ麻雀連盟
会長 灘 麻太郎
雀魔王 畑 正憲
無双位 小島 武夫

ゲームソフト初!

実証して下さい――

あなたの「強さ」を、認めます。

◆登場プロ雀士名（敬称略、順不同）

●特別参加：伊集院 静

◀森山 茂和
安藤 満▶
◀伊藤 優孝 ◀土田 浩翔
田中 利春▶
◀荒 正義 ◀田中 英知
森谷 健▶
◀前原 雄大 ◀原 浩明
沢崎 誠▶
◀椎名 大介 ◀日高 隆

◆フリー対局モード

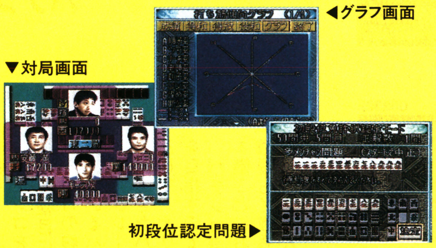
登場雀士15名から自由に選択して対局できるモードです。細かなルール設定、多量の個人データの記録もグラフ表示で可能。対戦中の相手のコメントも様々にメッセージ表示され、臨場感満点のプレイができます。

◆鳳凰戦モード

日本プロ麻雀連盟主催のプロリーグ公式戦である鳳凰戦を再現。登場プロ雀士15人と総当り（半荘1回）を行ない、上位4名で決勝戦（半荘3回）へ進み優勝を勝ち取れば、そこには感動のエンディングが待っています。

◆【日本初】初段位認定モード

日本プロ麻雀連盟作成の50問の正式問題に挑戦していただきます。そこで初段位に認定されると、パスワードが表示されます。それをギャップスへ送れば、連盟公式の初段位認定免許状が発行されます。



◀グラフ画面
▼対局画面
初段位認定問題▶

■その他のおもな特長

- ◆地方特殊ルール17種+ルール設定76項目
- ◆個人成績データ=10画面、18項目記録および複数データグラフ画面再現可能
- ◆本格4人打ちに加え、3人打ちも可能 SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

日本プロ麻雀連盟初!の公認&免許発行ソフト!

●ギャンブルロマンの旗手・作家 伊集院静氏推薦
●日本プロ麻雀連盟公認

初段位認定 初段プロ麻雀

初段位認定
初段プロ麻雀

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン用ソフト[4メガ+バッテリーバックアップ]
希望小売価格 9,800円（税別）

GAPS
Get Across All Gaps!

「全国の有名百貨店、玩具店などで予約受付中」

◆企画・開発・販売・お問い合せ **ギャップス**
〒550 大阪市西区靭本町1-2-16 OTKうつぼビル
☎(06)443・8230（代表）

95年5月未定

6800円

ゲームの目的■次世代マシンの得意技ポリゴン技術で描かれたパチスロゲーム／発売元■マップジャパン／CD-ROM／1～2人

ユニバーサルバーチャパチスロ～必勝攻略法～

Jコード 002348

新しい視点からパチスロ

■次世代パチスロ

もし近い将来ギャンブルが全てコンピューターネットワーク上で行われるようになったら、パチスロ屋はこんな感じなのではないだろうか。そんな空想のパチスロ屋めぐりが楽しめるソフトだ。

パチスロは、他のギャンブルと比べてとっつきにくいギャンブルだ。パチスロの面白さは、見ているだけでは味わえないもので、プレーしているうちに、知らず知らずにわかってくるものだからである。

このソフトでは、次世代マシンの3Dポリゴン機能を多用したことで、今まで他のパチスロソフトでは不可能だった、実機同様の、パチスロの楽しみかたに挑戦しようとしている。

ポリゴンによって描き込まれたパチスロのリールは目押しができるほど、作りこまれている。また、視点を動かし、下から台をのぞきこんで目押しができるのは、次世代マシンを使ったこのソフトだけである。

■ユニバーサルの台が登場

このゲームは、フリッパー3、オリエンタルⅡなどユニバーサルの超人気パチスロ台、イヴXなどメーシーのパチスロ台が、楽しめる。どの台も実機と同じデータで作られているので、このソフトで攻略・研究して、実戦に応用することも可能。リーチ目も完全に再現している。

パチスロの面白さとは、回転しているリールを自分の意のままに止める興奮にある。もちろん凄いスピードでリールは回っているので、うまく止めることはできない。その難しさが、人をトリコにする。

パチスロ初心者は、このソフトでその狙ったところにリールを止める目押しの難しさと面白さが味わうことができるのである。

また、パチスロ攻略に重要な、当たり役のフローチャート表示もあり、パチプロの期待にも答えられる作りになっている。

■パチスロ店にようこそ

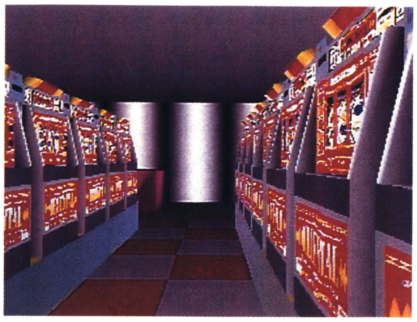
カラフルに塗り立てられたパチスロ台が目の高さに建ち並んでいる、あのパチスロ店のどこか挑戦的な雰囲気も、このゲームで再現しようと試みているところである。

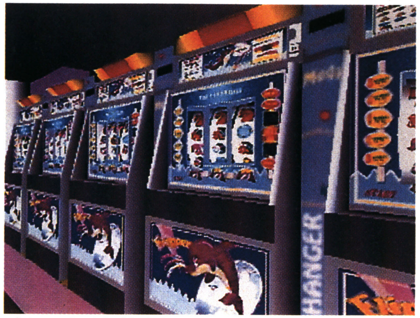
ポリゴンで描かれた、そびえ立つパチスロ台の間を縫うように歩き、台を決定する感覚は、まさにこのソフトならではのもの。

次世代マシンのギャンブルゲームの先駆けとなろうとする、熱意がこのソフトをつくらせたようだ。

制限時間以内に獲得メダル数を競う、対戦プレーも可能。ギャンブルをやるにもまずビジュアルから、と思ってしまう初心者は、挑んでみるといいだろう。

たちならぶ台の間を行く





パチスロ台がそびえ立つ

パチスロ用語解説

パチスロを攻略する一番の方法とはリーチ目を知り、それを狙って目押しすることだ。

パチスロのリールは、自分がボタンを押したところから、何コマか滑ってから止まるようにできている。そのおかげで、簡単にビッグボーナスが出ないようになっているのだが、ある一定の絵柄ができたときコマが滑らなくなり、ビッグボーナスを作れるようになる。その絵柄のことをリーチ目と呼ぶのだ。ちなみにリーチ目が成立したことを「フラグが立つ」とも言う。

プレイステーション

95年4月下旬

9800円

パチンコチャレンジャー

FAX 002399

ゲームの目的■パチンコをオリンピックの正式種目にするためにパチンコ屋を攻略する／発売元■カロッツェリアジャパン／8M／パスワード

パチンコで金メダルも夢じゃない

■ゲームに徹したパチンコ

もしパチンコがオリンピック競技になったら。そんな馬鹿な、という設定を持った、パチンコを攻略して物語を進めていくロールプレイングゲーム風のゲームである。

パチンコをオリンピックの正式種目にするために、パチンコの腕の立つ若者を集めているパチンコ屋があった。プレーヤーはそこへやってきたパチプロの1人として、オリンピック出場を目指すのである。

パチンコ屋は4階建て、1階ごとにおいてある台の種類も台数も違う。その階にいる支配人の出す課題をクリアすると、上の階に進んで、新しい台に挑むことができるのである。

どの台も実際のパチンコ屋においてある実機とは違うが、ゲームとしてはなかなか楽しめる。

勝つとか負けるとかそういう気持ちではなく、パチンコ屋にいくときの単純にワクワクするときの気持ちを思い出すゲームである。

■打ち止め重視のパチンコ

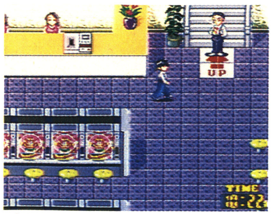
このゲームではなんと、パチンコ台を叩いて揺らし玉の動きを変えることができる。こんな邪道が許されるのは、このゲームならでは。実機をシミュレーションするという、最近のパチンコゲームと逆の楽しみがここにある。

パチンコは全部で12種類とパチンコゲームとしてはかなり多数。デジタル台、ハネ物、ドラムといろいろあるが、どの台もよく回りよく当たるのでプレーヤーは、持ち玉をすぐ無くしてしまうことはない。

打ちながら玉を買うことができないのは不便。

パチスロも2台あり、ボタン1個を押し続けるだけで、お手軽に楽しめる。

このゲームは、攻略よりも、パチンコやパチスロを次々と打ち止める、パチプロのちょっとワルな魅力が味わえるゲームである。



パチンコが競技になったらこうなる!?

スーパーファミコン

ゲーム用語のA to Z

ハマリ

何らかの原因で、ゲームが先に進まなくなってしまうこと。または進められなくなってしまうこと。キャラクターが動けない、シナリオが進まないなど、症状は様々。原因がプレイヤーとゲームのどちらにあるかは一概に言えないが、ハマリのあるゲームは「シビアなゲーム」か「ダメなゲーム」のどちらかである。

95年5月19日

11800円

スーパー競馬2

Jコード 001678

ゲームの目的■TVのような雰囲気のレース演出が魅力の競走馬育成シミュレーション／発売元■アイマックス／12M／バッテリーバックアップ

実在人物が登場する

フジテレビ『スーパー競馬』をモチーフにした競走馬育成ゲーム。井崎・青山両氏の勝馬予想や大川氏によるパドックレポートなど、おなじみの人物による解説も充実。

スーパーファミコン

95年4月未定

8500円(予)

ゲームの目的■勝つとAVアイドルの写真をみれる面クリア型パチスロゲーム／発売元■日本物産／スーパーCD-ROM2

スロット勝負師

Jコード 001848

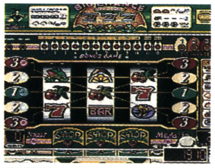
エッチな気持ちがパチスロを激しく回す

これはAVアイドルの写真が見られるゲームだ。と言ってしまえば身もふたもないが、だってそうなんだから仕方がない。ただし、パチスロに勝って面クリアするまでは、お預けだが。

プレイヤーは15ゲームのマップを解き、道にあるパチスロ機から4本の鍵を入手するのだ。するとゴールにあるパチスロ機に挑戦できる。勝てば、待望のAVアイドルとのご対面だ。

全部で9つのステージがある。AVアイドルの微笑みが、一番の報酬か。

さっさとクリアーしたい面だ



PCエンジン

五劫のすり切れ

ダビスタⅢ買いました。Ⅰ、Ⅱに続いてすっかりハマッて寝不足です。そこで素朴な疑問なんですが、種牡馬リストにオグリキャップの名前がないのはどうしてなんですか？　それから、トウカイテイオーやビワハヤヒデなどの昨年引退馬は、いつ頃種牡馬に加えられるんでしょーか？（いまだにサッカーボーイ命）

95年5月下旬
10800円(予)

ゲームの目的■研究・攻略ができるパチンコ実機シュミレーター／発売元■デンズ／12M／パスワード

本家・SANKYO FEVER

実機シミュレーション

Jコード 004006

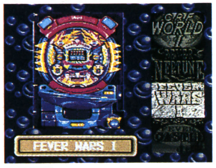
このソフトで開けるパチプロへの道

三共の現在大人気のCR F・ワールド、フィーバーキャッスルなど4機種の攻略・研究ソフトである。

プレーヤーは、台の大当たりの確率、釘の角度を自由に設定することができ、玉の理想的なルートを、コンピューターの解説を受けながら、研究することができる。

全国7ヶ所にある実在のパチンコ屋のデータが打ち込まれており、そこを巡る実戦モードもある。三共のパチンコの作りこみが、よくわかるソフトだ。

台には実機同様の輝きが



95年4月下旬
9800円

宮路社長のパチンコファン勝利宣言2

Jコード 004383

ゲームの目的■『パチンコファン』協力のバラエティーパチンコゲーム／発売元■POW／8M／バッテリーバックアップ

パチンコほどいい商売はない

■ハマってしまう理由

このゲームは、人がなぜパチンコにハマってしまうのかを語ろうとしているゲームである。

ストーリーモードで、プレーヤーはパチンコ雑誌の編集部員になる。といっても、プレーヤーの仕事は一日中パチンコを打つこと。週末にアルバイトをしてお金を稼ぐこともできるし、月末に給料が入ることもあるが、やはり、このゲームで一番儲かるのはパチンコで勝つことである。

プレーヤーがいくことができるのは5軒のパチンコ屋。回数無制限の店や、換金率は低いが、当たりやすい店などいろいろある。店に入ると宮路社長が、プレーヤーを激励してくれる。

一度、パチンコで大金を手に入れると、週末のアルバイトはわずらわしくなる。だが、大負けをしたときは、編集部の同僚に借金をすることになる。

パチンコというものが持つ恐さを、同時にこのゲームは訴えているようだ。

■実機攻略へ備えも万全

このゲームで打つことができるのは、実機をモデルにした8台。ギャンブル性の非常に高いCR機も3台ある。どの台も実機にかなり似ている。

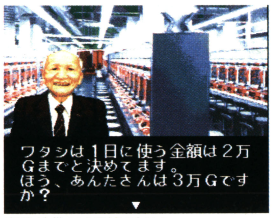
攻略雑誌『パチンコファン』の協力による台の攻略解説があるのだが、そのまま実機に応用できそうだ。

■実用性にも考慮

CR機全盛のいま、データの収集が勝利のカギである。このゲームでは、デジタルを回転した数と大当たりの数が、自分の使った玉数とともに記録される。

このことによってプレーヤーは自分の使った台の大当たり確率がわかり、100円で何回転させれば、大当たりするか大体の目安がわかるのである。

この機能は、実機にもデータを打ち込むことで応用できるのでお得。



ワタシは1日に使う金額は2万Gまでと決めてます。
ほう、あんたさんは3万Gですか？

宮地社長が金運を呼ぶ？

95年4月14日
6900円(込)

ゲームの目的■ゲームボーイの競馬予想ソフトの95年版／発売元■キングレコード／1M／バッテリーバックアップ

勝馬予想 競馬貴族EX'95

Jコード 004405

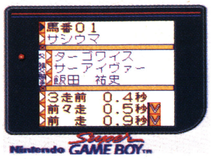
競馬場でのよきアドバイザー

簡単なデータ入力で、綿密な競馬予想ができるソフトだ。

父馬、母馬の父のデータと騎手のデータがすでにソフトには入っている。馬の実力を血統から、その騎手の好不調を、その日のバイオリズム曲線から、それらに前3走のトップとのタイム差を入力すれば、あっというまに予想してくれる。入力即一発回答のソフトである。

ちなみに自分の運をバイオリズムで占うことも可能だ。

血統で予想ができる贅沢



馬番01
サシウマ
ターゴワイス
サーアイヴァー
飯田　祐史
3走前　0.4秒
前々走　0.5秒
前　走　0.9秒

ゲーム用語のAtoZ

代名詞になったゲームたち

どこの世界でも、ある特定の固有名詞が、ジャンルや傾向を表す代名詞として使われる例が見受けられる。油性フェルトペンを「マジック」と呼ぶのが、その代表例だろうか。

ゲームの世界では、主に「×××型のゲーム」という表現において、特定のゲームタイトルが使われる。要するにそれは、定着したゲームスタイルの先駆的存在となったゲームたちである。そんなゲームの数々を、ここに紹介してみることにしよう。

●マリオ

背景が横方向に流れ、右に向かって進んでいくタイプのアクションゲームを、「横スクロール型アクション」、または、「マリオ型アクション」と呼ぶ。アクションゲームの基本ともいえるスタイルで、モデルはもちろん、『スーパーマリオブラザーズ』である。

●ドラクエ

平面的に表示されたマップの上を移動し、ランダムに敵に出会う。町に入れば住民との会話があり、ストーリーが進む。そして戦闘は、コマンドと乱数によって数値をやりとりするタイプ。それが、「ドラクエ型RPG」である。ほかならぬ『ドラゴンクエスト』が火付け役となったRPGブームの時代には、「ドラクエ型RPG」が無数に発売された。

●グラディウス

移動方向を横ベクトルに設定した「横スクロール型シューティングゲーム」の代名詞となったゲームが『グラディウス』。それ以前にも、このスタイルは、けっしてなかったわけではない。ただ、最初にヒットして、認知されたのが『グラディウス』だったのである。

●テトリス

上から下へ、落下してくる物体を一定のルールで組み合わせ、消す。そんなルールの、ある程度反射神経を要するタイプのパズルゲームが、「テトリス型」と呼ばれる。それ以前にはまったく類例のないオリジナルゲーム、『テトリス』が世界的な大ヒットを記録して以来、それこそ無数のフォロワーが雨後の筍のように登場した。しかしゲーム業界では、ライターのとみさわ昭仁氏が提唱した「落ちモノ」という呼称が定着している。

●大戦略

ボードゲームの流れを汲んだ、ヘックスマップ（マップを蜂の巣状の六角形の組み合わせで表現する方式）タイプのリアルな戦記物シミュレーションを、「大戦略型」という。さまざまに応用されて、数多くのバリエーションを生んだ。

●光栄

これはゲーム名ではないが、一連の「内政型」戦国武将ものシミュレーションゲームによって、同種のゲームは、しばしば「光栄型」と呼ばれる。『信長の野望』シリーズがその代表格。

●ウィザードリィ

『ウィザードリィ』は、ただでさえコンピュータRPGの元祖といえる存在。しかし、「ウィザードリィ型」と呼ばれるのは、3D表示により、一人称の視点で表現された迷路の中を冒険するタイプのRPGである。「3Dダンジョン型RPG」という呼称が、より一般的かもしれない。

●ファイナルファイト

もともと『ファイナルファイト』は「マリオ型アクション」の延長線上にあるが、格闘ゲームへの橋渡し役として記憶されている。「ファイナルファイト型」と呼ばれるのは、手足の動きがはっきりとわかる大きめのキャラクターで、殴る・蹴るの格闘アクションを主体としたもの。横スクロール型だが、多少の奥行きがあるのも大きな特徴。同じカプコンの『ストリートファイターII』を通じて、後の対戦格闘ゲームに与えた影響は計り知れない。

●ストII

対戦格闘アクションという、一主流をなしたジャンルをたった1作品で確立してしまった歴史的名作、それが『ストリートファイターII』。だから、のちの対戦格闘ゲームで確実に「ストII型」とは違う、といい切れるものは、今のところ『バーチャファイター』くらいしか存在しない。

五劫のすり切れ

はじめて買ったゲームソフトがスーファミのゼルダの伝説だった私ですが、ぜんぜん次作の情報がありません。ハマリにハマッてゲームのおもしろさを知った私もそのあとのゲームには不満だらけです。お願いだから早く出して、もう私ガマンの限界です。なにか情報あったら載っけて下さい。まさか年末のウルトラ64とかの第一弾とかでマリオと一緒に出して、また私にお金を使わせる作戦とか!?　（ディディーコング）

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

実戦！パチスロ攻略シミュレーションゲーム パチスロ必勝法！Classic（クラシック）

777 BIG CHANCE
BONUS GAME
BAR BAR BAR BONUS GAME
MINI BONUS
BIG CHANCE
BONUS
STOP
NIIGATA
BET
PAY
A-TYPE
ALADDIN

伝説の、あの6機種が甦る！

プレイする楽しさに加え、持っている事の喜びを実感させるパチスロ名機コレクション、遂に登場！

往年の名機、6機種をラインナップ

アラジン
（ニイガタ電子2-2番機）
ビッグパルサー
（山佐2-2番機）
ニュースターダストII
（オリンピア1.5号機）
ニューペガサス
（パル工業1.5号機）
ウィンクル
（高砂2-1番機）
ナイヤガラPIIα
（サミー工業1.5号機）

初心者から熟練者まで楽しめる2つのモード

攻略モード 攻略項目を自由に変更してプレーでき、目押し等の練習や攻略法を理解するにも最適。

実戦モード 100万ゴールドを稼ぐことを目的に各地域のパーラーを巡り歩き、攻略モードで身につけた技術を試す。

平成7年7月7日 発売予定!!

銀玉親方の実戦パチンコ必勝法

平和・三共まとめて攻略!!

好評発売中

初心者から熟練者まで楽しめる4つのモード

価格¥10,500（税別）

実戦！パチスロコントローラー

PUSH
PUSH
PUSH

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

ボタン位置や感覚をそのまま再現！
あらゆるパチスロゲームに対応！
※一部操作ボタンが異なるゲームがあります。

好評発売中 価格¥4,980（税別）

Sammy サミー
サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL：03-5950-3760

©SAMMY1989／1995 ©YAMASA1989
©OLYMPIA1987 ©PAL1986 ©TAKASAGO1988
当社の必勝法シリーズに登場する機種は全てメーカーの許諾を受けています。

UNIVERSAL®
VIRTUA PACHI-SLOT

ユニバーサル・バーチャパチスロ
～必勝攻略法～

信じられるか!? ユニバーサル・パチスロ名機の数々を、ポリゴン3Dで完全再現!!
リアルな質感、ナマの感触、驚愕のデータによる完全必勝攻略法の徹底伝授。バーチャは現実を超越した!!

警告!!このディスクには、パチスロ店がまるごと一軒入っています!!

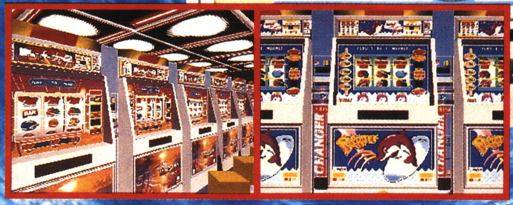
EVE
SOLEX
Tropicana
BIG CHANCE
Continental II
ORIENTAL
PLAY 1 TO 3 MEDALS
STOP
START
Flipper

5月発売!!

【¥6,800（税抜）】

【フリッパー3、イヴX、ソレックス、クラブトロピカーナ、オリエンタルII、コンチネンタルII、etc】

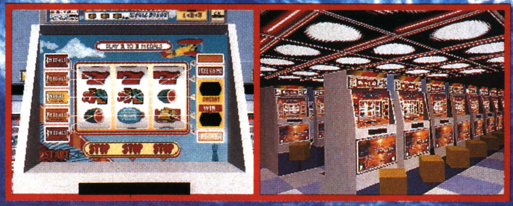
■パチスロ業界におけるユニバーサルの地位には不動のものがあります。フリッパー、コンチネンタル、クラブトロピカーナ、ソレックス、オリエンタル、イヴX等発表機種は必ず大ヒット。この魅力ある各種台を、超越したマシンスペック、表現力を持つプレイステーションで、パチスロ台の質感、感触までを忠実に再現。脅威のデータが完全必勝攻略法を伝授致します。



（※画面写真は、開発中のものです。）

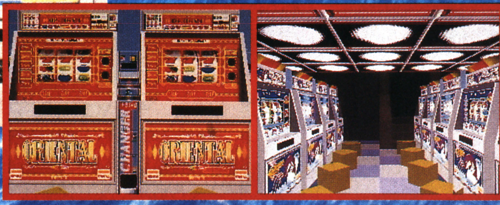
【店内マップ】

■店内マップは3Dポリゴンによって構成、従来のパチスロゲームでは考えられなかったリアルな操作感覚を実現します。



【パチスロ台】

■パチスロ台はユニバーサル販売（株）との提携により実機を忠実に再現。店内を歩き回り気に入ったパチスロ台を見つけたら、実際に椅子に座るような感覚で、パチスロ台を選びます。パチスロ台は、近付いてリールをアップで見ながらプレイしたり、遠くから離れて美しいビジュアルを眺めながらのプレイ、また角度を変えて下から見たりなど思いのままです。



【ゲームに登場する台】

- ■コンチネンタルII（ユニバーサル）
- ■クラブトロピカーナ（メーシー）
- ■ソレックス（ユニバーサル）
- ■オリエンタルII（ユニバーサル）
- ■イヴX（メーシー）
- ■フリッパー3（ユニバーサル）
- ■オリジナルデザイン・パチスロ台

【2P対戦】

■プレイステーションならではの機能として、隣合ったパチスロ2台の同時プレイで、時間内に何枚のメダルを稼げるかを競う対戦プレイも実現します。

【必勝攻略法】

■各パチスロ台ごとの、特徴ある攻略法を伝授し、リーチ目の完全オープンモード、コイン獲得枚数のグラフ、リール速度の設定等、実機の必勝攻略モードを搭載。

©MAP JAPAN CO., LTD. LICENSED BY UNIVERSAL SALES CO., LTD.

"PlayStation"™
"ᴾˢ"マークおよび"PlayStation"は、
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社 マップジャパン
〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル7F
お問合せ：TEL.03-3433-7092
map japan

スーパーファミコン™は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ついに本家SANKYOが パチンコゲームを自社開発

フィーバーウォーズⅠ

人気のフィーバーシリーズを完全移植！

CRF・ワールドⅠ

フィーバーネプチューン

フィーバーキャッスル

SANKYO
FEVER
WARS
NEW MACHINE

本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション

充実した4つのモード

- ◆リーチパターンや理想入賞ルート、図柄配列まで見られるうれしい紹介モード。
- ◆オリジナル台が設定できる。しかも全機種釘調整可能！
- ◆全国7カ所のパーラーを徹底攻略！
- ◆自分だけのオリジナルパーラーが設定できる。

6月上旬発売
価格10,800円(税別)

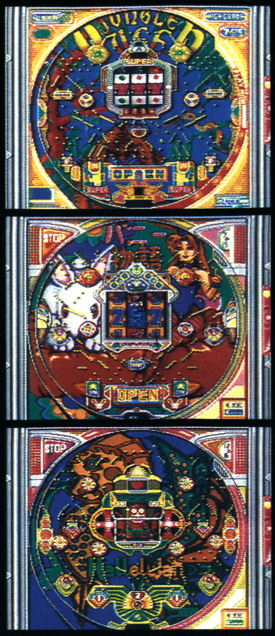
©SANKYO／ITC,INC.

企画・制作／SANKYO　販売／DEN'Z　デンスは㈱ITCの商標です。

株式会社アイ・ティー・シー 〒102 東京都千代田区麹町2-5-2 TEL03-3262-7600

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

衝撃の大放出！



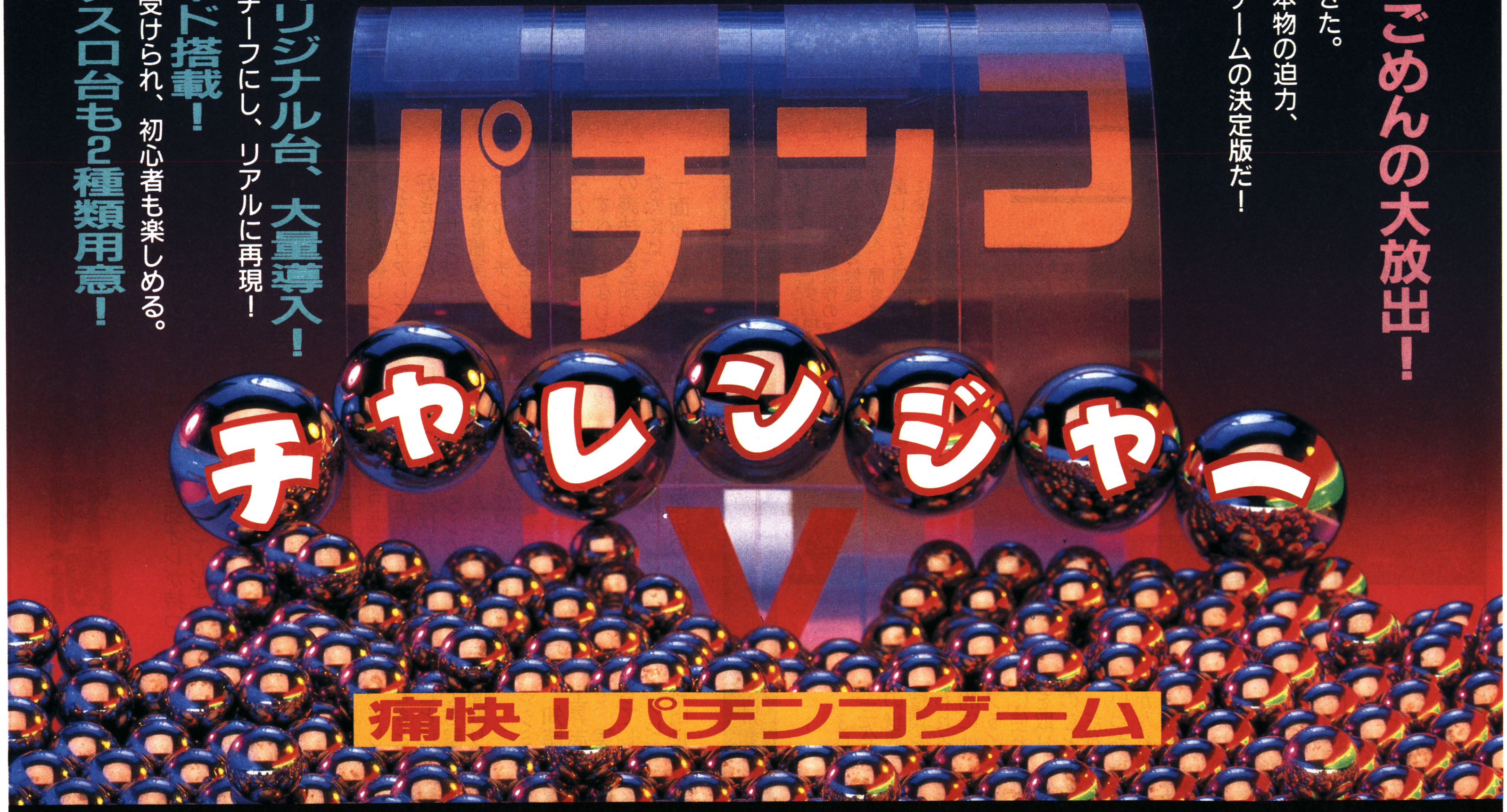
打ち止めごめんの大放出！

ついにここまできた。
リアルな映像、本物の迫力、
これがパチンコゲームの決定版だ！

■全12種類オリジナル台、大量導入！
人気機種をモチーフにし、リアルに再現！

■お節介モード搭載！
アドバイスを受けられ、初心者も楽しめる。

■なんとパチスロ台も2種類用意！



株式会社 カロッツェリア ジャパン
〒103 東京都中央区日本橋浜町1-6-8 TEL:03-3863-4333

©1995 CARROZZERIA JAPAN

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

95年6月未定

6800円

スクーターズ マジックキャッスル

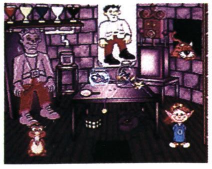
ゲームの目的■ゲームを楽しみながら知能や感性を育てる、幼児向けエデュテイメントソフト／発売元■EAV／CD-ROM

Jコード 001708

親子そろってコンピュータでお勉強

小学校に入学する前の幼児を対象に作られた学習ソフト。学習といっても、テストの点数を向上させるための「お勉強」ではない。魔法使いの少年スクーター君といっしょに、楽しいゲームで遊ぶことによって、音感、創造力、色彩感覚、パターン認識力といった、さまざまな能力が自然と身についていくようになっている。操作方法はマウスだけの簡単操作なので、コンピューター（機械）が苦手なお母さんでも、とまどう心配はない。

20種類のゲームが楽しめる



95年4月未定

9800円

ブルー・シカゴ・ブルース

ゲームの目的■インタラクティブ・ムービーによる殺人事件の推理アドベンチャー／発売元■リバーヒルソフト／MEGA-LD

Jコード 004286

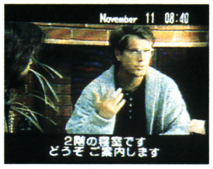
シブめ好みのアドベンチャー

パソコン版で人気を集めたハードボイルドアドベンチャーの秀作『J・B・ハロルド』シリーズ。その新作が、インタラクティブ・ムービーを取り入れて5年ぶりに復活する。

定評のあるシナリオは、刑事J・Bが恋人の死の謎を追い、犯罪都市シカゴで繰り広げる4日間の推理をたどるもの。

実写映像は全編シカゴロケ。ハリウッド映画のような演出。付属のリモコンでプレーすれば、気分はもうカウチポテトである。

手がかりはここで得られるか



November 11 08:40

2階の寝室です どうぞ ご案内します

95年7月

価格未定

3D アトラス

Jコード 000183

ゲームの目的■NASAやUSGSから提供された2万点以上の衛星写真などの情報が収録されたデータベース／発売元■EAV／CD-ROM

地球のすべてがわかる

特殊描画技術を使用し、政治、地球環境などテーマ別にさまざまな情報を引き出せる。クイズ形式のミニゲームもあり、多角的に地球の姿を把握できる。

95年5月19日

6800円(予)

電脳漂流

Jコード 004316

ゲームの目的■マルチメディアに関する情報をシューティングゲーム風に引き出すソフト／発売元■HAMLET（博報堂）／CD-ROM

ゲーム感覚で情報遊戯

「プール」に浮かぶパネルにぶつかり、ジャーナリズムやアート、デジタル・ハリウッドなど、マルチメディア情報を開いて楽しむ。専門家より「最先端」通の人に。

95年4月7日

3800円(予)

クイズギア ファイト！

ゲームの目的■アウトドアでも遊べる勝ち抜きクイズゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／4M／カートリッジ／1人用

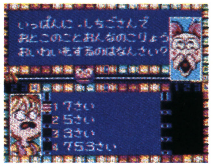
Jコード 001201

どこでもクイズ！カラーでクイズ！

ゲームギア初の本格的クイズゲームだ。クイズは約3千問もあり、カラーゲーム機の特性を活かした色当てクイズなどにより、やりごたえが十分。また、文字がひらがななので、低年齢層でも遊べる。

1人プレーでは手ごわい7人の敵とクイズで勝負をする。全15ステージを勝ち抜きながら、最終ボスをめざす。必殺技がきまれば、敵に大ダメージを与えることもできるのだ。通信ケーブルで2人対戦することも可能だ。

クイズに正解して相手を倒せ



いっぱんに、しちごさんで おとこのことおんなのこりょう おいわいをするのはなんさい？

1 7さい

2 5さい

3 3さい

4 753さい

95年8月

7800円

セサミストリート =ナンバーズ=

Jコード 001856

発売元■EAV

おなじみの仲間達とゲームしながら計算が覚えられる。対象年齢3～6歳。

95年4月14日

8800円

EMIT Vol.1 ～時の迷子～

Jコード 004413

ゲームの目的■ドラマを通じて英語力をつけられるCAIソフト／発売元■光栄／CD-ROM

ドラマで英語が上達

赤川次郎原作のアニメドラマで英会話のお勉強。英語／日本語の切り替え、聞き逃した箇所の巻き戻しなども簡単で、英語力の上達に役立つ。ミニゲーム付き。

ゲーム用語のAtoZ

3D

3Dimension（三次元）の略語。ゲームの世界では、画面表現の種類を表す言葉として使われることもある。具体的には、レースゲームやフライトシミュレータ等に使われている、遠近法を取り入れた一人称視点のことである。

だが、「3Dデータ」といった場合、意味合いがかなり違ってくる。物体のデータを、x，y，zという3軸座標で持っているのが3Dデータ。たとえば『バーチャファイター』がそうだが、画面上に見えていない位置のCGデータも、コンピュータは常に計算しているのである。見かけ上の3Dと3Dデータを区別する上で、「疑似3D」という言葉もある。

ゲーム豆知識

ゲーム性格判断

好きなゲームを見ればその人の性格がピタリとわかる！

というわけで、突然ですが性格判断。当たるも八卦……

☆シューティングゲーム

敵を撃破しつつステージをクリアしていくのが好きなあなたは、実は堅実なサラリーマンタイプ。仕事を着実にこなします。でもルーチンワークばかりでは出世できないかも。

☆パズルゲーム

すべてをなしとげた後の爽快感を知っているあなたには、案外太っ腹な一面が。酔った勢いで「勘定全部オレが持つ！」などと言ってしまったことはありませんか。最後まで慎重に。

☆格闘ゲーム

常に対戦者を求めるのは外向的で明るい証拠。ただ自己顕示欲が強いのだけが玉にキズ。ナルシストと呼ばれないように。

☆レーシングゲーム

ゲームにスピードを求める人ほど、実生活では堅実派。意外と安全志向です。でもデートでもワリカンにするのはやめましょうね。

☆ロールプレイング

剣と魔法のRPGが好きなあなたはロマンチスト…に見えますが、実は買い物好きのやりくり上手。愛読書はズバリ！「すてきな奥さん」。

☆アドベンチャー

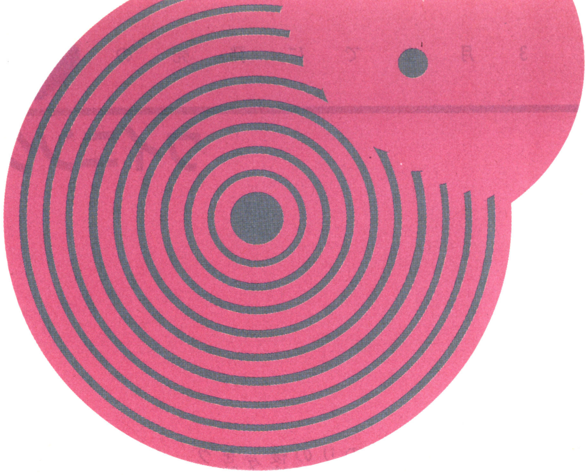
細かなところが気になってしかたない性格は、ときとして大局を見失うことに。部屋を見に行っても壁紙の柄だけ憶えて間取りを忘れるタイプ。

☆シミュレーション

知略で戦場を生き抜く上昇志向の高い人のようで、実は策謀だけで満足してしまう自己完結型。「プレジデント」読んでも出世はしませんよ。

五劫のすり切れ

パチンコ屋で負ける度に、家に帰ってから某社から発売されているパチンコシュミレーションゲームの前に座って無念をはらし続けています。完全攻略をうたっているのに、どうして本物のパチンコ屋で勝てないの!! こんなふうに考えてる人、他にいませんか。（カズ）



3月前に発売の新作ゲーム

A	シミュレーション	プレイヤーの意志がゲームの流れや結果をつくる！歴史・戦争・美少女育成、テーマはいろいろあるぞ。
B	ロールプレイング	シナリオが用意されているゲーム。仮想の世界に入り込み、隠された謎を解きながら進め！
C	アドベンチャー	ＳＦ・現代ハードボイルド・ミステリーなど、様々な物語の主人公となってストーリーを編んでいくのだ。
D	アクションⅠ	様々な障害をクリアーしろ！キャラクターを操作し、敵キャラを倒したりするのだ。反射神経が必要だぞ。
E	アクションⅡ（格闘）	タイミングのいい攻撃や、必殺技を繰り出しながら敵を倒せ！腕をあげればあげるほど面白くなるぞ！
F	アクションⅢ（シューティング）	狙いをさだめて撃ちまくれ！敵を撃破したときの壮快感がいいのだ。軍事、ＳＦ、お好きなものをどうぞ。
G	スポーツ&レース	スポーツが、ＴＶゲームで楽しめる！野球・サッカー・テニスなどなど、結構本格的なものばかり。
H	パズル	パズルってこんなにあるの？やさしいものから、難解なものまで、どんどん挑戦してみよう！
I	ボード&テーブル	囲碁・将棋・麻雀から、パーティゲームまで。人数が足りなければ、コンピュータが相手だ！手強いぞ！
J	バラエティⅠ（ギャンブル）	パチンコ・競馬予想ゲームが大集合！使い方をマスターすれば一攫千金も夢じゃない!?
K	バラエティⅡ	占い・クイズ・絵本などのゲームなど、ニュージャンルゲームはここ！掘り出し物が見つかるかも。

SFC	スーパーファミコン
FC	ファミリーコンピュータ
MD	メガドライブ・メガCD・スーパー32X
SS	サターン
PS	プレイステーション
3DO	3DOシリーズ
PC-FX	PC-FX
PC	PCエンジン
NEOGEO	ネオジオ・ネオジオCD
GB	ゲームボーイ
GG	ゲームギア
VB	バーチャルボーイ
LA	レーザーアクティブ
PC98	PC9801シリーズ・PC9821シリーズおよび互換機
MAC	マッキントッシュ
DOS/V	DOS/V
FMTOWNS	FM-TOWNS
WINDOWS	WINDOWSソフト
ETC	X68000シリーズ・プレイディア・ジャガーなど

寿現夢評価委員会

寿現夢では、ゲームソフトを客観的に評価できる方々をメンバーに迎え、評価委員会を組織しました。「じゅげむ評価委員会」のコラムでは、スタンス視点を明確にしたうえで評価しています。

評価委員のみなさん（順不同）

赤尾晃一さん 常盤大学講師 アドベンチャー、シミュレーションが好きな“おぢゲーマー”

桝山　寛さん メディア環境研究者 最近気になるゲームは「マジック・カーペット」

山下　章さん スタジオベントスタッフ代表 コンピュータ・ゲームの初期よりゲームライターに従事。

平林久和さん ゲームアナリスト 最近になってやっとゲームが話す言葉がわかるようになった。

成沢大輔さん ゲーム何でも屋 ゲームの「濃い」部分を切り取って書籍を作るのが主ななりわい。

新留寿基さん レッカ社所属、攻略本編集者 仕事終わって家でもゲーム。人生の80%がゲームな人。

蔵本昌也さん 広告会社勤務 ファミコン、マークIII、PCエンジン…。今年で丁度10年になります。

木下雅子さん 雑誌デザイナー RPG一本やり。ドラクエよりFF（初期もの）が好き。

斎藤幸夫 小誌編集長 深夜の帰宅後、妻と対戦型パズルゲームで腕を競うのが日課。

高山正寛 小誌編集部員 得意なジャンルはスポーツ、格闘、RPG。キャラクターものも好き。

〈評価のスタンス〉

●審査…「良い」「悪い」を絶対的に判断するスタンス
●レヴュー…ソフトの特性を正確に伝えるスタンス
●インプレッション…評価者の主観的感想を述べるスタンス

〈評価の視点〉

●共通…ゲーム全体における総合評価
●カテゴリー別…ジャンル、型など特定のカテゴリーでの評価
●比較…シリーズ前作または他社同類作との比較評価

ユーザー調査室

実際に購入してプレイしたユーザーが、個々のソフトについて多角的に評価したデータをそのまま集計しています。正確を期するため一定量の評価データが集まったソフトについてのみ、「ユーザー調査室より」のコラムを設けています。

〈評価項目〉

満足度総合点／熱中度／持続度／欲求不満度／とっつきやすさ／難易度／おすすめ度／続編欲しい度

あなたの評価を反映させよう

3月以前に発売の新作ゲーム「出ました！」ページに掲載されているソフトを実際にプレイしたら、巻末のFAXシートにソフト評価を記入して編集部に送ってください。あなたの感想が「FROMユーザー調査室」を作ります。

Fax 03-3575-7063

95年3月18日

12800円(予)

ゲームの目的■30年の期間に、優秀な馬主になるのが目的の競馬シミュレーション。／発売元■光栄／24M／バッテリーバックアップ

Jコード 000922

ウイニングポスト2

競馬を取り巻く人々のドラマ

■脱・ダビスタ

競馬ゲームといえば、多くの人が『ダービースタリオン』のことを思い出すだろう。種牡馬と繁殖牝馬とを交配させることから始まり、さまざまな調教をつませて強く育ててあげ、最終的にはG1競争での勝利を目指す。楽しみの根幹は、愛馬が勝利したの瞬間、という一点に尽きる。何よりも「馬・優先主義」を貫いたスタイルというわけだ。

しかし、この『ウイニングポスト2』は、スタイルを踏襲してはいるものの、『ダービースタリオン』の後追いソフトではない。このゲームは『ダービースタリオン』にはない、人と人の関係が存在している。そこに深みをつくることで、数多い『ダービースタリオン』との類似品とは違うものを作ろうというわけ。

■馬主のロールプレイ

ゲームの最初では、自分は駆け出しの馬主。限られた資金から馬を買って、一流の馬主への道がスタートするわけだ。駆け出しなので、序盤においては、出走するレースも、庭先取り引きについても、何の選択権もないのだ。この段階で、ゲームの進行にストレスを感じる人も多いかも。

しかし、経験値が上がって馬主生活が軌道に乗ってくると、このゲームの本当の楽しみが見えてくる。だんだん顔が売れてくれば、知り合いが馬主や調教師、牧場などを紹介してくれるようになる。自分の持つ人脈が広がるわけだ。

さらに進めば、資金次第で自分の牧場を持つことができる。夢のオーナーブリーダー、生産馬主だ。ここまで来るとゲームも当初とは違った顔を見せ、愛馬を自分の意のままに生ませ、育てることができるようになっているはず。

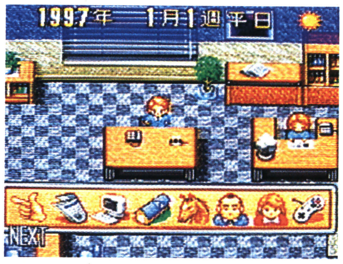
馬主としてのレベルを上げると、自分の競馬世界が広がってゆく。この感じはむしろロールプレイングに近い。これは実は、シミュレーションのシステムを使った馬主人生ロールプレイングなのだ。

■人々のドラマ

またその他にも、『ウイニングポスト2』の特性として、ランダムに生じる競馬人生のドラマ性がある。このゲームでは自分と愛馬はもちろん、ライバルとなる競争馬や騎手、馬主たちの人生も、レースの結果でその後の展開が変わる。

自分の周りの環境が刻々と変わっていく面白さ。多くのライバルたちも、同様に競馬人生を送っているわけだ。プレーしているとつい先を急ぎがちだが、周りの状況に気を配ると、このゲームの本当の姿が分かってくるはずだ。

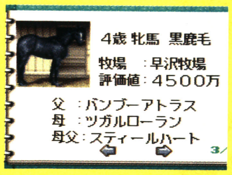
ただ、それだけ緻密な計算をしているために、週送りの処理などが遅くなるのは気になるところ。前作に比べれば段違いに良くなっているが、やはりテンポ良く遊べるとは言い難い。これで処理スピードさえ早ければ、もっと広い層のファンに受け入れられるはず。



そんじょそこらの競馬ゲームと一緒にしないで

●はじめの5分でぜ～んぶ丸分かり●

駆け出しの馬主から始めよう

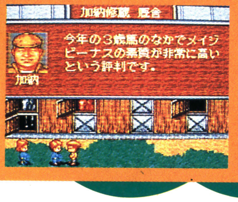

4歳 牝馬 黒鹿毛
牧場 ：早沢牧場
評価値：4500万
父 ：バンブーアトラス
母 ：ツガルローラン
母父：スティールハート

最初は定められた資金の中から、2頭以上の競争馬を買うことから始まる。これが走るかどうかで、今後の人生が決まる……と言いたいところだが、最初に買える馬は基本的に走る。安心して高い馬を。

初めて愛馬が勝った日

調教師も、最初は秘書のコネでお世話になる。しかし愛馬が勝つまでは、その調教師にも相手にされない。まずはとにかく馬が勝つこと。馬主として経験を積めば、周りの人も話を聞いてくれるはず。

そして人脈は広がる

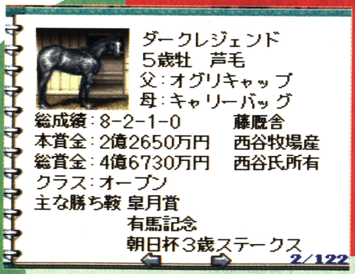


今年の3歳馬のなかでメイジビーナスの素質が非常に高いという評判です。

勝ち鞍が増えていけば、知り合いがよその牧場長や馬主を紹介してくれる。また、もともとの知り合いでも、特殊な情報を教えてくれるようになる。こうして少しずつ、一流の馬主に近づいていくわけ。

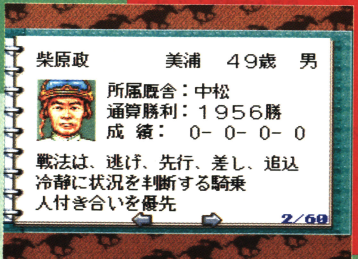
彼らには彼らの競馬人生がある
～ドラマを取り巻くキャラクターたち～

万能ランナー2世 ●ダークレジェンド


ダークレジェンド
5歳牡 芦毛
父：オグリキャップ
母：キャリーバッグ
総成績：8-2-1-0 藤厩舎
本賞金：2億2650万円 西谷牧場産
総賞金：4億6730万円 西谷氏所有
クラス：オープン
主な勝ち鞍 皐月賞
有馬記念
朝日杯3歳ステークス
2/122

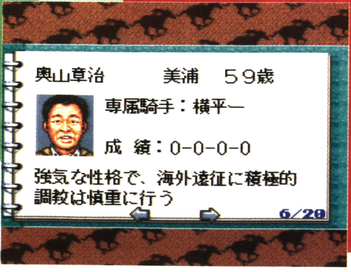
前年の皐月賞・有馬記念の2冠を制した馬。オグリキャップ産駒で、4着以下は一度もナシの堅実さが光る。

人情派ジョッキー ●柴原政


柴原政 美浦 49歳 男
所属厩舎：中松
通算勝利：1956勝
成 績： 0- 0- 0- 0
戦法は、逃げ、先行、差し、追込
冷静に状況を判断する騎乗
人付き合いを優先
2/60

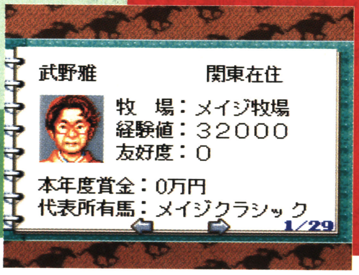
騎手としてトップクラスでありながら厩舎への義理を最優先。落馬の後遺症で、惜しくも現役を引退することに。

いぶし銀調教師 ●奥平章治


奥山章治 美浦 59歳
専属騎手：横平一
成 績：0-0-0-0
強気な性格で、海外遠征に積極的
調教は慎重に行う
6/20

秘書の有馬桜子が紹介してくれる調教師。海外遠征に積極的。預けた馬が強くなったら、ぜひ世界に挑戦したい。

日本一の大馬主 ●武野雅


武野雅 関東在住
牧 場：メイジ牧場
経験値：32000
友好度：0
本年度賞金：0万円
代表所有馬：メイジクラシック
1/29

数多くの一級馬を抱える、メイジ牧場のオーナー馬主。所有馬のメイジクラシックはダービー馬の栄冠に輝いた。

●じゅげむ評価委員会●

《共通評価＋レビュー》一口で言って、水準以上のデキ。データの豊富さと自由度のバランスが程よい。馬主としての立場にこだわり、ロールプレイング色が強く出ているので、ドラマの面白さが楽しめる。また、競馬ビギナーへの配慮も多く、進めるうちに知識が身につくのがいい。しかし、盛り込まれた要素が多すぎるのが気になる。本当に楽しくなるまでには時間がかかるので、よほど腰を据えないと辛いかも。処理の関係でリズムが崩れることもしばしば。元がいいだけにもう一歩詰めが欲しかった。

VALUATION

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年3月17日
12800円

ゲームの目的■新旧TVアニメのロボット軍団が、敵ロボット軍団と戦うシミュレーションゲーム／発売元■バンプレスト／24M／バッテリーバックアップ／専用マウス対応／ターボファイル対応

Jコード 003727

第4次スーパーロボット大戦

ツボにはまった人は病みつきになる可能性大

■ファン必見の演出

基本は戦略シミュレーションゲーム。これに、経験値を得てユニットやキャラクターが成長する、1本のストーリーを基盤にした世界観があるなど、ロールプレイングゲーム的な要素が加味されている。

だが『スーパーロボット大戦』シリーズの最大の特徴は、TVアニメのロボットたちが登場すること。敵味方の超合金ロボットやプラモデルを集めて、ジオラマで戦わせる、一大シミュレーションゲームなのだ。戦闘画面のアニメーションやBGMには、非常に凝っている。今回は、さらにスケールアップ。とくに『コンバトラーV』の超電磁スピンなど、見た瞬間に放映当時を思い出すほど。アニメのファンにはたまらない演出が、戦闘画面に凝縮されている。

■アニメだけじゃない

このゲームのもうひとつの特徴は、シミュレーションゲームとしても十分遊べる、ということ。こちらの被害を最小限に押さえて、敵を効率よく倒すためにはどうすればいいか？ 敵味方のデータを対比しつつ、戦術を練る時間が楽しい。さらに、攻撃されたときに反撃する方法を選べるようになったほか、敵が弱いユニットを集中的に狙うようになったなど、前作よりもさらに戦略シミュレーションゲームの要素が、色濃くなった。このため、アニメをあまり知らなくても、戦略シミュレーションが得意な人なら、楽しめる。

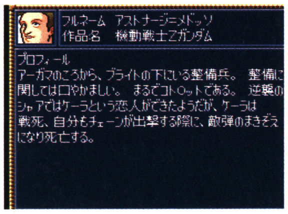
そして、基本的に『第3次スーパーロボット大戦』のシステムに改良が加えてあるだけなので、前作をプレーしたことがある人は、すぐに溶け込める。

■完成されたスタイル

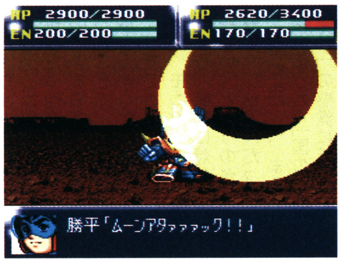
このゲームを本当に楽しむための条件は3つ。まず第1に、アニメを知っていることが条件。ストーリーとは関係ない会話の中に、マニアにしか分からないセリフがある。第2の条件は戦略シミュレーションゲームが得意なこと。戦略性が高いため、戦略シミュレーションゲームの初心者は、それほど楽しめない。第3に過去のシリーズ、とくに『第3次スーパーロボット大戦』をプレーしていることが条件。ストーリーがつながっているだけでなく、このゲームの元となったシステムが多いため、例え第一、第二を満たしていてもシリーズをプレーしたことがない人には、つらい。

送り手が、あらかじめ作品の方向性を限定することで受け手を選び、シリーズを重ねることによってふるいに掛け、固定ファンを選別する。やがて、固定ファンが真に喜ぶ作品を出す。このゲームは、そういう過程で完成されていく、同人誌のようだ。

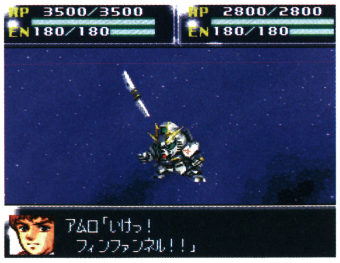
そういう意味では、完成されたゲームだ。


フルネーム アストナージ＝メドッソ
作品名 機動戦士Zガンダム
プロフィール
アーガマのころから、ブライトの下にいる整備兵。 整備に関しては口やかましい。 まるでコトロットである。 逆襲のシャアではケーラという恋人ができたようだが、ケーラは戦死、自分もチェーンが出撃する際に、敵弾のまきぞえになり死亡する。

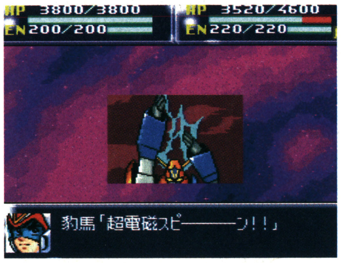
キャラクターのプロフィールが見られるモードも。ただ、書いてあることはマニアック


HP 2900/2900
EN 200/200
HP 2620/3400
EN 170/170
勝平「ムーンアタァァァァック!!」

あまりにも悲劇的なラストシーンが印象深い、『ザンボット3』。これは必殺技の「ムーンアタック」


HP 3500/3500
EN 180/180
HP 2800/2800
EN 180/180
アムロ「いけっ！
フィンファンネル!!」

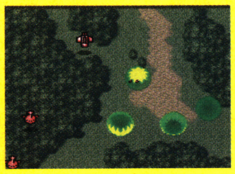
一枚ずつ射出される、フィン・ファンネル。Iフィールドを形成する兵器でもある


HP 3800/3800
EN 200/200
HP 3520/4600
EN 220/220
豹馬「超電磁スピーーーーン!!」

超電磁竜巻で敵をホールドしたあと仕掛ける、「超電磁スピン」。今回もっともハデな必殺技といえる

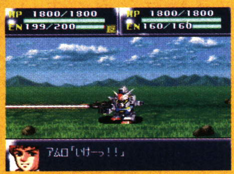
●はじめの5分でぜ〜んぶ丸分かり●

あれが……ぼくたちの敵なのか!?



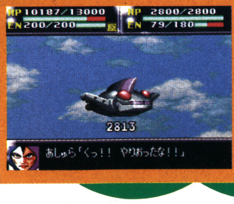
ゲームを開始すると、ぐおおんと回転しながらマップが出現。敵と味方のユニットがマップに配置される。とりあえず、敵に向かってGO。敵が行動してきた。思考時間が短いなァ。見習わなきゃ。

おちろ、おちろ、おちろーッ！


HP 1800/1800
EN 199/200
反
HP 1800/1800
EN 160/160
アムロ「いけーっ!!」

敵に攻撃を仕掛けると、迫力あるアニメーションで戦闘が展開。BGMもそうだけど、ロケットパンチの“ボーン”とかビームライフルの“ズキューン”っていう効果音が、懐かしく聞こえてしまう。

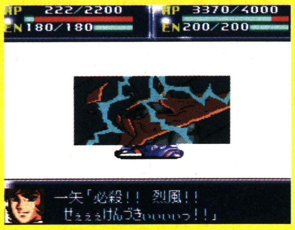
戦うのって、怖いんだよ！


HP 10187/13000
EN 200/200
反
HP 2800/2800
EN 79/180
2813
あしゅら「くっ!! やりおったな!!」

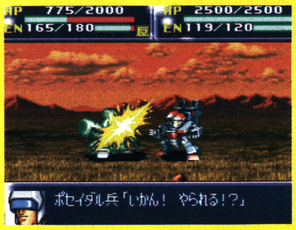
シリーズではおなじみ、あしゅら男爵が乗るグール。HPが高くて、1ターンじゃ倒せん！ “当たれ、避けろ！”の繰り返しで、倒したときに気がつくと、コントローラーは汗でビッショリ。

ユニット選択の法則

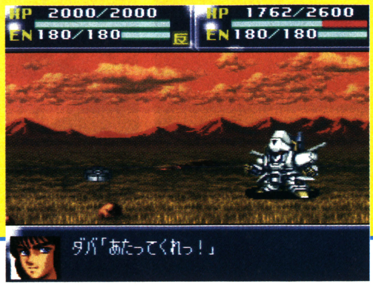
TVアニメのロボットが登場するこのシリーズ。今回新たに登場したのは『闘将ダイモス』、『超獣機神ダンクーガ』、『重戦機エルガイム』、『無敵超人ザンボット3』の4タイトル。ところで、登場するアニメのロボットは、みなパッケージに記載されている会社が制作したもの。とくにサンライズが制作したロボットアニメが多い。しかしプレーヤーからの声によって、新たに選ばれるものもあるらしい。登場してほしいアニメのロボットをハガキに書いて出せば、意外と次回作に登場したりして!? といっても、このシリーズに向いていないロボットは登場しないかも。武器の数が少なく、使えそうにない『バイファム』や、世界観がまったく違う『ガリアン』。合体はするものの、あまりにも数が多い『ダイラガーXV』などは、未来永劫にわたってムリかもしれない。なむさん。


HP 222/2200
EN 180/180
HP 3370/4000
EN 200/200
一矢「必殺!! 烈風!!
せぇぇぇけんづきぃぃぃぃっ!!」

78〜79年にかけて放映。必殺技は、「必殺烈風正拳突き」。原作ではトレーラーに変形する


HP 775/2000
EN 165/180
反
HP 2500/2500
EN 119/120
ポセイダル兵「いかん！ やられる!?」

85年に放映。4機のメカが合体し、ロボットに。忍の名セリフ「やってやるぜ！」もある


HP 2000/2000
EN 180/180
反
HP 1762/2600
EN 180/180
ダバ「あたってくれっ！」

84〜85年にかけて放送。ゲーム中に登場する武器「Sマイン」の存在を知る人は何人いるか？

●じゅげむ評価委員会●

《カテゴリー・レビュー》このゲームを単なる“キャラクターもの”だという考えは、捨てた方がいい。表向きは確かに、ロボットのキャラクター性を全面に出したゲームだが、内容はとっつきやすく、それでいて奥の深いシミュレーションゲームである。今の子供たちは、『マジンガーZ』や『重戦機エルガイム』などは、TVでリアルタイムに見ているわけではない。登場するアニメを見てきた、20代後半から30代にかけての人の方が懐かしさも含めて、楽しめるゲームだと言える。

VALUATION

スーパーファミコン

五劫のすり切れ

だいぶ前の話だけど、某サーキットで遊んでた時のこと。結構有名な外国人レーサーと、その知り合いらしい日本人数名とでF1レースのゲームをやってるのを見かけた。やっぱり本職が勝つんだろーなーと思って見てたら、意外なことにレーサーの負け。どうやら彼だけ本当にコースを走る時と同じようにコーナーで減速してたのが敗因らしい。あなどれないゲームだ。（通りすがりの見物人）

95年2月24日
11800円

ゲームの目的■謎の人物オギワラの支配により魔物のあふれる東京。悪魔退治とオギワラの謎をさぐる／発売元■アトラス／24M／バッテリーバックアップ

Jコード 004014

魔神転生Ⅱ
～スパイラルネメシス～

魔獣合体、魔物ユニット、そして戦略

■悪魔合体と戦略

『真・女神転生』シリーズのシステムと世界観を持ちながら、冒険型ゲームから戦略型ゲームへ。3D視点から2D視点へ。

昨年、同じくスーパーファミコンでリリースされた『魔神転生』の続編だ。

ロールプレイングゲームとしては複雑なシステムだった、『女神転生』の悪魔合体を、オーソドックスな戦略シミュレーションのフォーマットにのせた作品。人間と魔物の小さなユニットが、マップ上でぶつかりあい、美しいアニメーション画面でコマンド入力式の戦闘を行う。同時に魔物と会話をかわして仲間に入れる。合体させて強化する。

東京を舞台として、複雑に絡み合う人間関係を描いたシナリオもプレーヤーをゲームに引き込む。

■整理されたシステム

前作では完全平面マップだったが、今回の画面構成は、ただの平坦な2D表現ではない。2Dでありながら、斜めの視点をうまく使って、微妙な立体感を作り出している。より記号化されたユニットとともに非常に洗練された印象を与えてくれる。

メッセージウインドーにはあらゆる情報が整理されて表示される。戦闘時も、自分のターンが訪れるごとにセーブアイコンが画面中央に表示される。

スッキリとまとめられた画面構成が、ゲームの進行をスムーズにしてくれている。

また、全くリニューアルされた魔獣合体シーンが非常に新鮮だ。もはやここには2つの命が消える代わりに全く新しい命を作り出す背徳的な匂いはない。まるで電卓でも弾くかのような、機械的な手続きで新しい悪魔ができあがる。

合体とか合成なんて言葉を使わずに、リミックスと表現している。仲魔にしようと話しかけると悪魔は言う。「リミックスの材料だろう？」と。この言葉の本当の悲しさがやわらげられている。

■デジタルの感触

ウインドーの端々に、ステータス画面に、戦闘ターンの切目に、移動画面に、至るところに現れているデジタルへのこだわり。

丸でなく、四角のイメージ。そのデジタル一色の景色の中で、ゲーム中ではアナログの象徴である人間と魔物が戦いを行っている。

残念ながら彼らはその中に埋もれてしまい目立たない。その代わりゲーム進行をキビキビしたものに仕上げることに役立っている。

随所で見られるメカニカルなグラフィック、その動きは機械的であると同時に美しい。

巨大コンピューターの前に座って、計器類とモニターのみを相手にしている。ボタンやスイッチで遠隔操作を行っている。そんな感覚が伝わってくる。

機械が与える安心感。それに反して突如発するアラームが与える危機感。その2つの心理を背中合わせに感じさせてくれる。

■成長するモンスター

魔物を成長させて、装備まで与える楽しみ。いままでの『女神転生』シリーズから前作の『魔神転生』までを通じて、悪魔をパワーアップさせる方法は合体しかなかった。

今回は、愛着があったら低いレベルの魔物をずっと成長させることができる。『ドラゴンクエストV』でモンスターを育てたのに似た楽しみ方だ。

キーワードの「悪魔」に「成長」が加わり、幅が広がった。仲魔に入れることのできる悪魔の数が多くなったことで、合体のスケールも大きくなった。

悪魔で遊ぶ。人情の前に戦略、モニターの中でのいたずら。悪魔に対して申し訳ない、と思うのが『女神転生』シリーズだったら、『魔神転生』は、まるで戦争のようだ。「国のために働け」の感覚に近い。

開発現場から

壮大な『女神』シリーズの中で『魔神転生』の位置は？

『女神転生』と『魔神転生』。すべて『女神』シリーズなのか？　『魔神』はどこから生まれて来たのか？　いくつかの疑問をぶつけてみた。Q：『魔神』は『女神』の戦略型バージョンと考えてよいのでしょうか。スタイルや視点以外に両者の差異を、制作時に意識しましたか。A：基本的には『女神』シリーズの1作と考えています。ただその中で『魔神』なりの世界観を構築しようとしています。『女神』の雰囲気を壊すことなく、違った方向を目指しています。Q：比較的オーソドックスな戦闘に『女神』のルールを導入した印象を受けますが。A：遊び易く、親切に、がモットーです。世界観を追ってマニアックにすることは可能ですが、遊ぶことを追求した結果この形になりました。Q：『女神』のような壮大なメッセージは？A：コンセプトが違うので余り意識していません。あくまでシミュレーションを楽しむためのものなのでメッセージ性は強くありません。Q：デジタル色が強いことがまず目を引きます。意識したことがあれば教えて下さい。A：モニターの中でプレーしている、ということにこだわりました。すべての現象を科学的なものと捕らえたいというコンセプトです。Q：プレー時に注目すべきところは？A：仲間にできるユニットが膨大なので、無限大の組み合せを楽しんでほしいです。隠しイベントやアイテムもたくさんありますよ。

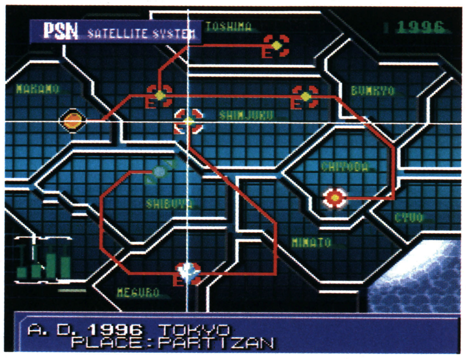
街角で聞いてみた

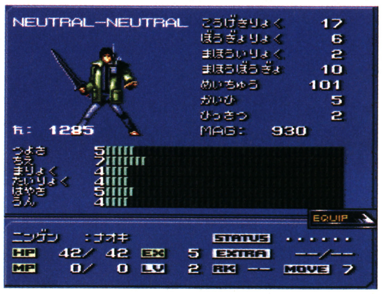
「前作にあった『女神転生』っぽさが薄くなっていた。」（佐川幸夫さん/会社員/24歳）「ゲームの中に出て来る少年と少女が今ふうの言葉でしゃべっていてなじみやすかった。」（木内昭夫さん/無職/21歳）「前作より全然面白かった。」（池田昭博さん /学生/20歳）「変な音をいっぱい使っている曲がいい。」（秋川武伸さん/会社員/29歳）「細かいところを色々なゲームからパクっているけど、便利だからいい。」（丸山由香里さん/アルバイト/22歳）「機械っぽいけど、味気ないわけじゃない。」（内田智子さん/編集者/27歳）「魔物を育てるのが『ドラゴンクエストV』みたいで楽しい。」（山田文夫さん/学生/17歳）「ステージに緩急がある。1時間半もかかる面の次に本気でやれば5分なんて面がある。きついものばかりじゃないので飽きずに遊べる。」（月岡照彦さん/会社員/31歳）

売行きは好調の様子

モニターの中に、もう1つのモニターが

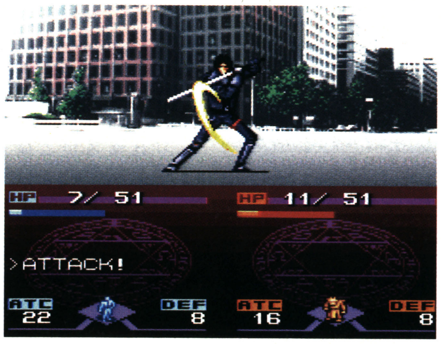
シナリオクリア後の移動画面は、まるで大型コンピューター。主人公たちの駒を、機械の操作で移動させているような感覚

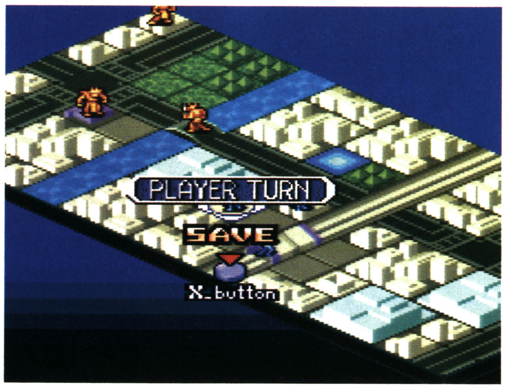

PSN SATELLITE SYSTEM
1996
TOSHIMA
NAKANO
BUNKYO
SHINJUKU
CHIYODA
SHIBUYA
CYUO
MINATO
MEGURO
A. D. 1996 TOKYO
PLACE：PARTIZAN


NEUTRAL—NEUTRAL
こうげきりょく 17
ぼうぎょりょく 6
まほういりょく 2
まほうぼうぎょ 10
めいちゅう 101
かいひ 5
ひっさつ 2
MAG： 930
ち： 1285
つよさ 5
ちえ 7
まりょく 4
たいりょく 4
はやさ 5
うん 4
EQUIP
ニンゲン ：ナオキ
STATUS
HP 42／ 42 EX 5 EXTRA —／—
MP 0／ 0 LV 2 RK — MOVE 7

あらゆる情報を“検索”するためのステータス画面。まるでコンピューターからファイルを読み込むような感触。すべてのデータが機械的に現れる

戦闘シーンはうってかわってアナログの象徴。剣が振られ、魔法が飛び交う


HP 7／ 51
HP 11／ 51
>ATTACK！
ATC 22
DEF 8
ATC 16
DEF 8


PLAYER TURN
SAVE
X_button

戦闘時に、自分側にターンが回ってくると自動的にセーブ用のアイコンが出る。便利だ

!? スーパーファミコン

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年3月17日
7800円

ゲームの目的■4人の特殊部隊が活躍する面クリア型シミュレーションゲーム／発売元■ＮＥＣホームエレクトロニクス／スーパーCD-ROM²

ソリッドフォース

Jコード 001881

未来の特攻野郎Aチーム登場

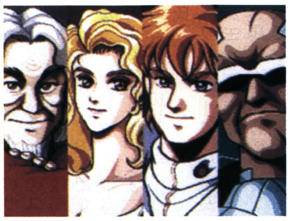
■近未来の特殊部隊
気の強そうな金髪美女、重火器を使いこなす大男、気功を使う東洋系の老人、そして彼らをまとめる日系の若者。

時は近未来、その４人が、平和を影で支えるべく活動していた。

そんなＳＦアニメの登場人物で戦う、ロールプレイング的要素の強いシミュレーションゲームである。

メンバーは未来的なレーザー兵器や、それを跳ね返すプロテクターを装備し、敵のロボットや、兵士たちと戦うのだ。

ＣＤ—ＲＯＭだけに、ビジュアルシーンは、４人がアニメで登場。シミュレーション場面ではわからないドラマが演じられ、次の面へ自然に流れ込める。


アクの強そうな４人組だ

アニメはかなり長いのでこの手のアニメファンは充分楽しめる。アニメ部分を飛ばしてもストーリーの流れはわかるので、シミュレーション好きの人も楽しむことができるだろう。

■時間との競争
戦闘シーンはキャラクター単位で移動し戦う、戦術シミュレーションである。

１つ１つの面には、原発のメルトダウンを食い止めるとか、書類を運搬するなどの目的があり、戦闘はその目的を実行するための手段にすぎない。目的が実行できれば面クリア。だが、そうは簡単にいかない。

面にはそれぞれタイムリミットがあり、指示された移動回数で任務をこなさなくてはいけないのだ。

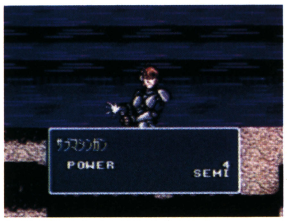
タイムリミットに間に合わなかったら悲惨な結果が待っている。プレーヤーは時間の流れを気にしながら一番最善の手段を選んで行動にうつるのだ。

キャラクターごとに得意とする武器が違う。武器によって、サブマシンガンのようにフルオートで弾をばらまき、目標を蜂の巣にできるものと、レーザーブレードのように接近して相手に斬りつけるものとあり、戦うたびに、武器の熟練度が上がり、より多くのダメージを与えられるようになる。

キャラクターの特徴をつかむことが、時間内の面クリアーのカギである。

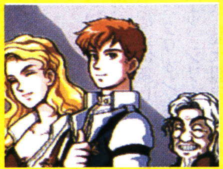
仲間のほかに、使い捨ての戦闘マシンが、戦いを助けてくれる。その戦闘マシンをうまく盾に使えば、キャラクターを傷つけず戦いを進められる。

キャラクターに思い入れられればこのゲームは楽しさを与えてくれるはずだ。ＳＦマンガやアニメが大好きな人は、興味をもってみるのもいいだろう。

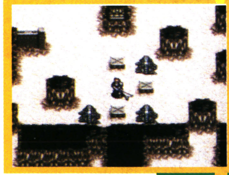


個性を生かした展開がポイント

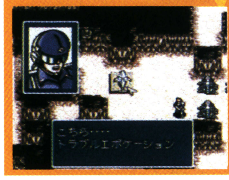
はじめの5分で
ぜ〜んぶ丸わかり



これがリーダーのショウだ。
リーダーのショウは、万能型。最初は頼りにならないが、プレーヤーの成長のさせかた次第で、どんな武器でも使えるようになる。



いよいよ作戦開始
最初の作戦はショウの単独行動だ。目的は10ターン以内で、国境を突破して画面の外のヘリポートに、たどり着くこと。間に合うだろうか。


こちら……
トラブルエボケーション

もうすぐ目的達成
目的地のヘリポートにたどり着いた。ショウはぼろぼろ、味方のロボットも次々と大破してしまった。やはり、正面突破はリスクが大きい。

95年2月24日
12800円

クラシックロード２

Jコード 001228

ゲームの目的■馬主になり、馬を育て大レースに出馬させる。競争馬シミュレーション／発売元■ビクターエンタテインメント／16M／バッテリーバックアップ

色とりどりの四季の中を馬が駆け抜ける

■馬の御機嫌が目でわかる
このゲームでは、馬の動きで馬にストレスがたまっているかどうか、調子がいいかどうか、わかるようになっている。

いななくときは元気、地面を蹴るときは体調不良。カイバの食べ具合など、馬はそのときの具合によって動きを変える。常に好調をたもつためには馬の動きから目を離さないことが大事だ。

また、馬の持つ力もグラフ表示されていて、馬の能力もグラフを見ればわかる。

育成馬シミュレーションというと、どうしても馬の情報が、プレーヤーには把握しにくく、馬を信用しきれないところがある。

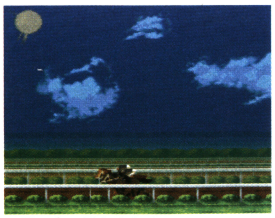
すべてを絵で表示し、プレーヤーと馬のわかりやすくコミュニケーションをとれることが、このゲームの大きな特徴である。

■馬をいつくしむ
このゲームでは、何頭もの馬を機械的に一度に育て上げ、牧場を発展させるという経営シミュレーション的な楽しみよりも、1頭の馬を馬主が手塩をかけて、いつくしみ育てる、という楽しみの味わうゲームである。

プレーヤーの行った調教は、常にグラフや、記号によって表示されるので、手ごたえを感じることができる。馬を、かわいがりながら、目をかけてやることが大事だ。

馬の人生の花道、レースでは調教の成果が、はっきりとでる。表示されているスピード、スタミナ、パワーのグラフのバランスを見て、出場させるレースを見極めることが馬主の最後の仕事だ。あとは馬と騎手しだいである。

ゲームの速度は非常に遅いが、のんびりと馬の飼い主の気持ちを味わうゲームである。


四季の中、馬と生きる

95年2月10日
12800円

三國志英傑伝

Jコード 003352

ゲームの目的■劉備玄徳を操り漢室の復興を目指すロールプレイングゲーム／発売元■光栄／3.5inch／5inch／バスマウス対応／HD専用

三國志の歴史を手軽に学べる

■光栄の放つ異色作
光栄のシミュレーションゲームは、『信長の野望』や『三國志』シリーズに代表されるように、複雑で完成度の高いシステムとして、ファンの間で高い人気を得ている。しかし、このゲームには、珍しくロールプレイング風の味付けがされている。ライトな感覚で遊べる異色作品なのだ。

■初心者でも入りやすい
ゲームを始める前に、三國志の世界や登場人物などを詳しく紹介してくれる。そのため、三國志に興味がある人ならば、知識がなくとも物語に入っていける。

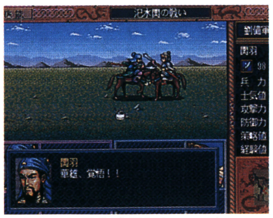
シナリオは、『三國志演義』をもとにして作られている。三國志時代の英雄である劉備玄徳が、漢の王室復興を目指すという、オーソドックスなものだ。

戦闘とストーリー進行の２つのモードでゲームは進む。２４０人の武将が活躍する戦闘では、屈強な武将たちがコミカルなキャラクターになって戦う。武器で戦うほかに計略もあり、知力の高い武将はそちらの方が効果的だ。武将たちは、武器の入手や経験を積むことで強くなる。さらに、クラスチェンジをして強力な部隊に成長する。

また、街や城では、アイテムの購入や、住民からの情報の集収ができる。戦略を練ったり新たな仲間を探したりするのもここだ。

■歴史をなぞる
実際に起きた「長坂橋の戦い」や「虎牢関の戦い」など、多くのイベントが用意されている。プレーヤーの行動によって、それらのイベントを体験することができる。

このゲームをプレーすることで、三國志の時代により興味が深まることは確かだ。また、手軽にこの世界に入ることができるので、三國志の知識がなくても興味があるだけで遊べる貴重なソフトだ。



関羽
華雄、覚悟！！

コミカルに戦う武将たち

あの〜、今さらって話で恐縮なんですけど、ファミコンでボンブリス2の60面がクリア出来ません…。どーすればできるんでしょーか。だれか教えてくださ〜い。（トホホな人）

五劫のすり切れ

ダービースタリオンⅢ

95年1月20日

12800円

ゲームの目的■牧場長・馬主・調教師となり、競走馬を生産・育成する。すべてのG1競争で優勝する／発売元■アスキー／24M／バッテリーバックアップ

Jコード 001902

ぶっちぎりの高評価

■**出荷が追いつかない**

「御家庭で馬、育てませんか」のCMも記憶に新しい、『ダービースタリオンⅢ』が売れている。シリーズ3作目にして、最大級のヒットを記録、今も尚、更新中だ。

91年にファミコン用ソフトとして第一作目がデビューして以来、同趣向の「競走馬シミュレーションゲーム」がそれこそ雨後のタケノコのように数多く発売されたが、どれもが『ダビスタ』の面白さを越えられていない。

「2月末で、公称出荷数80万本を記録しました。20代から30代にかけてのサラリーマン層がメインのユーザーです。折からの競馬ブームと前作までの信用が重なって、大ヒットにつながったと分析しています」（アスキー広報担当・小池氏）

プレーヤーは、牧場長・馬主・調教師となって、競走馬を生産・育成する。すべてのG1競争で優勝するという目的は設定されているが、真髄はその先にこそある。最強馬にこだわりはじめるとゲームの世界に飲み込まれていく。無限大の楽しみがここにはある。

『Ⅲ』では、コンピューターの調教師によるオートトレーニング...

■**早くも続編を求める声が**

すでにプレーしたユーザーからは早くも「最高！」の声が集まっている。

「ギャンブルとは無縁と誓っていたのに、これのおかげで、とうとう実際の競馬にも手を染めてしまった。でも好き」。「もっと深く楽しむために攻略本が必要。良くできた本なら1万円でも……、買っちゃうんだろうな～」「これのおかげで秋葉原界隈からターボファイルが姿を消した」。

長所としてはこんな意見が寄せられている。「場面転換時の間がなくなった。前作に比べてテンポがいい」。「新システムに拍手！馬主気分がより高まる」。リニューアルに賛同の声多し。

だが中にはこんな厳しい意見も。「『全国版』から『Ⅱ』に進化した時のようなパッションが感じられない」。

辛口の熱狂的ファンが多いのもこのゲームならではの現象だ。

ともあれ『Ⅲ』での変更点は『ダビスタ』の醍醐味をより深めることに成功した、といえる。過去のシリーズ作品のファンを満足させつつ、新しい一歩を踏み出した。

そう考えれば、「おすすめ度」が満点なのも当然うなずける。でも、「欲求不満度」を、半数のユーザーが感じている。これはゲームそのものや操作性への不満ととるより、さらなる進化を求めている期待感の裏返しだろう。なぜならば「続編期待度」が限りなく満点に近いからだ。

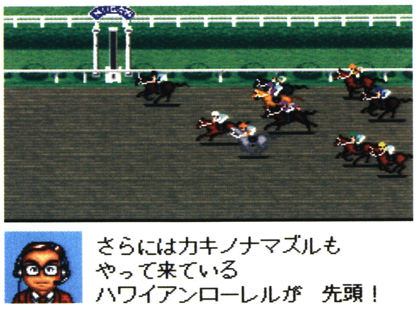
今の勢いからすると、実勢価格は当分下がらない。定価でも、見つけたら即買いだ！

INVESTIGATION FROM ユーザー調査室

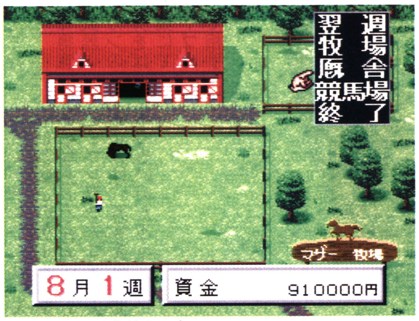
満足度総合点

8.69 POINT

満足度総合点8.69は、今回の評価対象ソフト中で最高。さらに「熱中度」「持続度」とも97%と、ほとんどのユーザーが高く評価している。また他のプラス評価についても、「続編欲しい度」が94%、さらに「おすすめ度」に至っては100%と満点。プレーしたすべてのユーザー支持を得た。その他では、「とっつきやすさ」が63%とほぼ平均。「難易度」は41%。「欲求不満度」が50%だが、「おすすめ度」と「続編欲しい度」の高さを考えると、決してネガティブな意見の現れではないはずだ。


さらにはカキノナマズルも
やって来ている
ハワイアンローレルが　先頭！

実力の差は歴然。疑うべき余地なしだ



続編にはいつも期待と不安がつのる

スーパーファミコン

ファーランドストーリー

95年2月24日

10800円

Jコード 002488

ゲームの目的■手軽に遊べるシミュレーションロールプレイングゲーム／発売元■バンプレスト／16M／バッテリーバックアップ

手軽に楽しめる壮大なファンタジー

■**2本のゲームの集大成版**

パソコン版で発売され、コミカルなキャラクターが人気を得た『ファーランドストーリー』と、その続編が1本にまとめられた。すでにプレイした人も、長編ファンタジーとしてプレイできるだろう。2つの物語のつなぎ目は、違和感なくまとめられている。

主人公はアーク。黒騎士によってさらわれた幼な馴染みを救うために旅立ったアークは、魔族から魔王の復活が近いことを知る。プレイヤーは旅先で仲間を見つけ、彼らと共に魔王復活を阻止するための戦いを続けるのだ。

ゲームは連続したシナリオをイベントを交えながらクリアしていく、『ファイアーエムブレム』タイプのシミュレーションだ。

■**複雑に絡み合う人間関係**

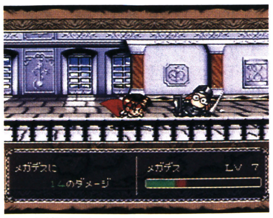
アークを取り巻くキャラクターたちは、それぞれ深い因果関係をもっている。例えば、魔族に属するはずの黒騎士が、アークのことを知っていたり、かつての友人同士がおのれの正義のために、互いに剣を交えることになる。

このように複雑に絡み合う人間関係が、ストーリーにシリアスな影を落としている。

■**憎めないキャラクターたち**

イベントではかっこいいキャラクターたちも、戦闘シーンになると急に軟派になる。攻撃を仕掛けるときは勇ましいが、攻撃を受けるとオーバーに痛がって、涙まで流す。だが、この軟派なキャラクターたちが意外と強いのだ。こんな彼らにプレイヤーはいつしか思い入れを抱き、シナリオにのめりこんでいく。

このゲームは、サクサクと進む戦闘とコミカルなキャラクターで、シリアスなファンタジーシミュレーションを親しみやすくしている。



深い因縁を持つ２人

スーパーファミコン

ポピュラス２

95年2月25日

9800円

Jコード 002666

ゲームの目的■神の力を使い、自分の支配下にある種族を繁栄させ、敵対する種族を攻め滅ぼす戦略シミュレーション／発売元■EAV／3.5inch3枚

神として人々を導く気分に浸れる

■**天地創造ゲーム第2弾**

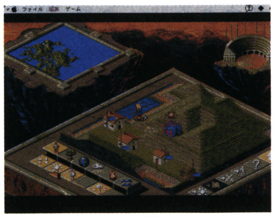
89年、『シムシティ』と並んで大ヒットしたゲームに『ポピュラス』がある。大地を自在にコントロールし、地上に生きる人類の繁栄を手助けする……プレーヤーが「神」となる壮大かつ創造的なゲームシステムは、多くのユーザーの心をとらえた。

『ポピュラス２』は「大地を動かし、人類を繁栄させる」という基本内容はそのままに、システム面でパワーアップを遂げている。

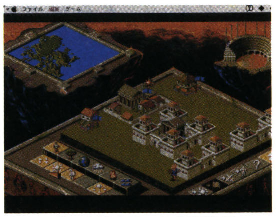
■**勝てば勝つほど強くなる**

『ポピュラス２』の最大の特徴は、経験値システムが導入されたこと。プレーヤーは、自分を見捨てたゼウスに報復するため、ハデス、ガイア、アテナといったオリンポスの神々と戦うのだが、戦いに勝つと、勝ち方に応じた経験値がもらえる。そして、この経験値を積み重ねることにより、プレーヤーはさらに強力な奇跡（噴火、竜巻、津波などの「神技」）を使えるようになる。奇跡の種類が限られていた前作と異なり、次々とハデで強力な奇跡を使えるようになるので、よりいっそう「燃える」ゲーム展開が楽しめる。

基本的なシステムは変わっていないので、前作を徹夜でプレーした『ポピュラス』フリークならすぐにハマれるはず。でも、他機種用の『ポピュラス２』が２年前に発売されていることを考えると、発売が遅すぎるのではないか、という気も。



世界にワガママし放題



オリンポスの神もけっこう過激だ

マッキントッシュ

SFC

MAC

マークの見かた

長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年2月10日

9800円

ゲームの目的■TVアニメ『機動戦士ガンダム』のストーリーをなぞるシミュレーションゲーム。／発売元■バンダイ／12M／バッテリーバックアップ

機動戦士ガンダム ～CROSS DIMENSION 0079～

Jコード 003166

「ガンダム」という名に魂を縛られた人へ

■原作の歴史

『機動戦士ガンダム』は79年にTV放映されていたアニメ。それまでのロボットアニメとは違い、戦争の悲哀をテーマにしていた。また、メカや世界観が緻密に設定されていたのも特徴だった。本放映では人気が出なかったものの、再放送がきっかけで大ヒット。登場するロボット「モビルスーツ」のプラモデルの爆発的な売れ行きは、社会現象にまで発展した。

■徹底的に『ガンダム』

このゲームは、初代ガンダムのストーリー展開を追っていく、シミュレーションゲーム。シナリオには、TVの第1話『ガンダム大地に立つ』から最終話『脱出』までにガンダムが参加した、おもな戦いが収録されている。ランバ・ラルや黒い三連星、そして宿命のライバル、シャアとの対決も用意されている。ユニットもメジャーなザクをはじめ、ザクレロというちょっとマイナーなものまで登場する。そして「アムロ、行きまーす！」などのセリフもある。まさに、徹底的に原作にこだわった作品だ。

また、ゲームのシステム部分にも原作の設定が活かされている。例えば「ミノフスキー粒子」のせいで、敵の姿は近くに来ないと確認できないというシステムがそれだ。敵はこちらの位置を把握しているため、正確に近付いてくる。しかしこちらからは見えない。そこで敵を感じ、次の動きを予測する。直感で敵のいそうな地点にビームライフルを撃ち込む。アニメで見た、戦闘中のアムロの心理や行動を体験できる。

ちなみにこのゲームは、ガンダムが破壊されるか、ビグザムのメガ粒子砲で味方機がやられると、ゲームオーバーになってしまう。しかしゲームオーバーになっても、コンティニューを選べば経験値やレベルは、ゲームオーバーになる直前のものが引き継がれる。つまり、ガンダムは好きだがシミュレーションは苦手な人でも、先に進めるようになっている。たとえ、着弾の予測がつかないビグザムのメガ粒子砲をくらっても、安心できるのだ。

■自分だけのガンダム

このゲームでは、敵を倒すと経験値が入り、レベルアップするというRPG的な要素もある。レベルアップすると何点かのボーナスポイントがもらえ、それを白兵戦や射撃能力、移動力などに振り分けることができる。その結果、白兵戦の得意なガンダム、射撃が得意なガンダムなど、プレーヤーによって能力の違うガンダムを作れる。

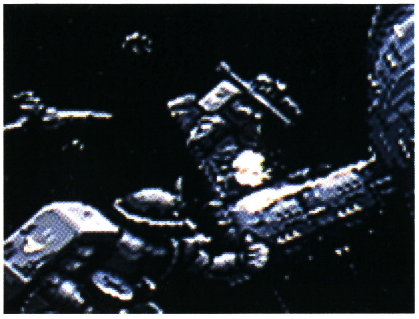
■15年目のプレゼント

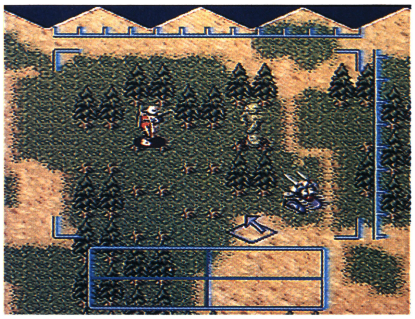
このように、徹底的に原作の世界にこだわって作られているため、マニアでなければ楽しめないだろう。これまで『ガンダム』を扱ったゲームは多々あるが、ここまで原作に忠実な作品はなかった。『ガンダム』を愛するファンのためのプレゼントのようなゲーム。

もっと楽しくなる 専門用語の概念

モビルスーツとは、『機動戦士ガンダム』に登場する人型戦闘ロボットのこと。それまでのロボットアニメでは、主人公の乗るロボットは特別製だったが、このアニメでは、主人公アムロが乗るガンダムは一兵器でしかなかった（特別製である感は否めないが）。ちなみに、本文中に登場するビグザムはモビルアーマーと呼ばれる、非人型戦闘ロボット。またミノフスキー粒子という存在もこのアニメでは、欠かせない。さまざまな使い方があるが、妨害電波として使われることが多い。戦闘態勢に入ると、まずこれを散布するのが基本。

オープニングデモも、アニメと同じシーンだ





ミノフスキー粒子のせいでかなり接近しないと敵は見えない

95年2月20日

12800円

ゲームの目的■第二次世界大戦中の陸上戦を緻密に再現したリアルタイムシミュレーション／発売元■ジー・エー・エム

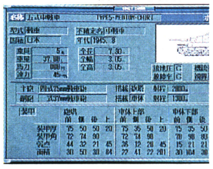
TACTICAL TANK CORPS DX

Jコード 000701

緊迫感あふれるタンクバトルが楽しめる

舞台は第二次世界大戦。プレーヤーは機甲部隊を指揮し、敵軍に立ち向かう。歴史的戦闘を再現するシナリオや仮想シナリオなど、多彩なマップが用意されている。ゲームの進行はリアルタイム方式で、戦況が刻一刻と変化するため、すばやい判断力が要求される。より緊迫感のある戦闘を楽しみたい上級プレーヤーにおすすめしたい作品だ。2台のパソコンをRS232Cクロスケーブルで接続して、通信対戦することもできる。

パラメータの細かさも特徴



95年3月24日

4500円

ゲームの目的■人気ロールプレイイング風パチスロゲーム第3弾／発売元■ココナッツジャパンエンターテイメント／2M／パスワード

パチスロキッズ3

Jコード 002372

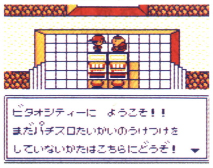
パチスロで対戦できる

これはロールプレイング風味の謎解きが味わえる、対戦式パチスロゲームである。プレーヤーは、パチスロ王座決定戦に出て優勝を目指すのだが、さまざまな事件が待ちかまえている。それを解決しつつ優勝を目指すのだ。

対戦はコインを規定クリア枚数、出せば勝ち。相手は、時間制限があるヤツもいてスリリング。

通信ケーブルで2人対戦もできる。リール回転や、難易度を設定してどっちが多く出せるか競争できる。

パチスロ王座になれるか



ピタオシティーに ようこそ！！
まだパチスロたいかいのうけつけを
していないかたはこちらにどうぞ！

95年2月3日

9980円

放課後in Beppin女学院

Jコード 003999

ゲームの目的■ひとりの女の子に命令を与え、成長させる育成シミュレーション／発売元■イマジニア／12M／バッテリーバックアップ

女子高生を警察官に養成するのだ

■昼と夜では別の顔

普段は女子高に通う女の子。夜は特殊犯罪追撃チーム養成学校の生徒。こんなふたつの顔を持つ、とても変わった女の子を、一人前のチーム隊員に育て上げるのが目的。プレーヤーにも、ちょっと過程と結果の予測がつかない珍しい育成シミュレーションだ。

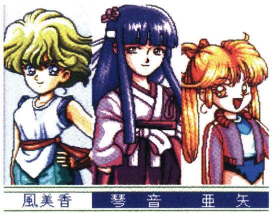
■魅力的な3人の女の子達

プレーヤーは、養成学校に入隊したばかりの3人の女の子の中から、1人を選んで育てる。金髪のショートカットで、大きな青い瞳が魅力の風美香。ストレートの長い黒髪と、おとなしそうな面立ちの琴音。最年少で、明るく元気な亜矢。どの子を選ぶかはプレーヤーの自由だが、見た目の好みで選べばいいだろう。

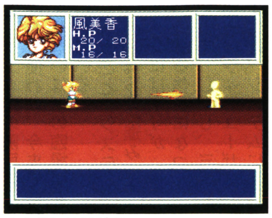
■成長させつつ任務を遂行

一人前のチーム隊員になるには、様々なパラメーターを、バランスよく上げていく必要がある。そのためには、勉強や訓練は欠かせない。だが、一方で疲労やストレスといったパラメーターも、どんどん上がっていく。そういう時、遊びにいかせたり、睡眠をとらせたりして、うまく下げないと、体調を崩して病院にいく羽目になってしまう。作戦司令を受けとり、任務を遂行するようになったらホット一息だ。

女の子を育てる親の苦労と喜びを味わいたいという人にはお薦め。それにしても、成長した暁には国家警察官というのは、喜ぶべきか…。



3人の女の子から1人を選ぶ。



1人前にはほど遠い。

UFOキャッチャーって面白くて病みつきになるけど、人形集めてくるとどうも部屋がダサーくなっちゃうんだよね。「私の求めていた部屋じゃない」って感じで・・・本当はもっと”ロック風”にしたかったのにー。この前、腹をくくってフリーマーケットでたたき売りしちゃいました。（ミック内藤）

五劫のすり切れ

紺碧の艦隊

95年3月31日

8800円

Jコード 003310

紺碧の海に今また煙が立ち上る

■世界大戦再び

もし、日本が第二次世界大戦をもう一度戦うなら。未来兵器が、太平洋上で戦う、荒巻義雄の大人気SF小説『紺碧の艦隊』が、ビデオ化、マンガ化、イメージアルバム化に続き、ついにシミュレーションゲームで登場する。

奇想天外な木製のゼロ戦や、外壁にゴムを貼った潜水艦。現在の最新技術を当時の兵器に応用したハイテクマシンで、プレーヤーは過去の敗北を繰り返さないように戦うのだ。

兵器だけでなく、世界観も『紺碧の艦隊』は、研究書が出版されているほど緻密に構築されている。

プレーヤーはその仮想世界を操ることができるようになったのだ。

■本格シミュレーション

日本の敗北の原因の一つは、アメリカに太平洋圏の制空権を握られたことがあるという。

このゲームは、その太平洋上の戦いを描いている。プレーヤーは司令官となって、太平洋上に広がる日本艦隊を指揮する。

飛行部隊の高空からの索敵、制空権の奪いあい、陣形を整えての艦隊戦。おとりを出しての陽動作戦、偵察部隊を追尾して敵の本隊を発見するなど、非常に細部まで作り込まれた本格シミュレーションだ。

豊富なデータの基づいた作戦の自由度の高さは、シミュレーションマニアの期待にも充分応えるだろう。

■マニアも満足

PC—FXならではのアニメーションが、シナリオの間に挿入される。声優はOVAと同じ。

また登場する、超兵器たちのポリゴンによる3Dグラフィックスは、兵器マニアの目にも耐えられる細密さだ。

まさに、『紺碧の艦隊』マニアが作った、マニアのためのゲームに仕上がっている。

ゲームの目的■超兵器で戦う"if"太平洋海戦シミュレーションゲーム／発売元■マイクロキャビン／NECホームエレクトロニクス／CD-ROM

高度迎撃戦闘機だ

Simcity 2000 Deluxe

95年2月3日

10800円

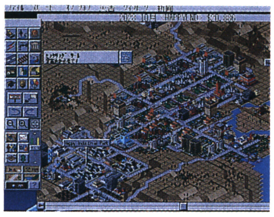
Jコード 000621

全ての「シム」マニアにおすすめ

■より精密に、より深く

89年に登場した『シムシティ』は、都市建設というカタいテーマを扱ったソフトでありながら、取っつきやすい操作方法と、短時間にみるみる町が成長するテンポの良さで多くの人に受け大ヒットした。続編であるこの『シムシティ2000』はシステムをさらに深く掘り下げ、より細部までシミュレートした、レベルの作品だ。前作と比べ、①グラフィックの精密さ、②地表の高さの概念、③水道、バス、地下鉄、高速道路などの新要素、④大学、病院、図書館などの自由な建設などが改良点だ。

ゲームの目的■何もない荒野に町をおこし、大都市めざして開発を進める都市建設シミュレーション／発売元■イマジニア／要256色／3.5inch／エプソン386.486.586完全対応


住人はとにかくわがままだ

INVESTIGATION FROMユーザー調査室

満足度総合点

8.00 POINT

世界的人気作の続編としての期待には、応えられたようだ。総合満足度は、8と充分な合格点。「おすすめ度」の93､8%も、プレー後の満足感があったことを示している。ただし「終わりのないゲーム」なので、労力に比べ、達成感は低そうだ。そのあたりが「持続度」62､5%に表れている。それでも楽しいゲームのようで「続編欲しい度」75%と要望する声が多い。

■マシンを購入してでも！

以上のように、システムは複雑にはなったが「とっつきやすさ」のポイントは高い。洗練を感じる。「おすすめ度」の高さもそれを補う形になっている。

快適なプレーの為には、処理速度の早い高価なマシンが必要という事情もあるが、『シムシティ』を愛好する人は、それでもやるべし、という結果が出たようだ。

三國志Ⅳ

95年3月24日

14800円

Jコード 003336

人間味あふれる武将たちの活躍を見る

■武将はただの駒ではない

このゲーム最大の特徴は、全450人の武将全てに細かく性格づけがされているところだ。前作までは、武将の優劣を武力や知力の高低のみで分けていた。これでは武将の細やかな特徴が表現しきれない。そこで今回は、武力や知力のパラメーター以外に外交能力、計略、情報収集といった、24種類の特殊能力を武将に付け加えている。

例えば、前作までの超雲や陸孫は、武力や知力が高く、戦闘も外交もこなせるオールマイティーな武将だった。しかし、今回は特殊能力の設定により、実在しえないスーパーマンのような武将が生まれなくなった。これにより史実により近い性格づけができ、能力を活かした武将の使い分けができるようになった。

また、武将をよく知らない人や自分を主役にしてみたい人は、オリジナルの新君主や新武将が作れる。さらに、今回は血縁関係も結べるので、架空の一族を作ってのプレーもできる。

■凝りに凝った重厚な作り

戦場で使える兵器は、弓だけでも強さの違いで3種類ある。さらに今回新しく門を破壊するための衝車や、敵や門を攻撃できる発石車が追加された。これらの武器を使いこなせば、倍以上の兵力差でも撃退することが可能だ。また、辺境異民族に外交交渉を働きかけ、ライバル国を攻めさせることもできる。

3DO版の特徴として、オープニングやイベントなど、ゲーム中の随所に実写映像が使われ、今までに類を見ないほどの臨場感を演出している。

新作ごとにシステムの細分化が進み、ファンにはやりがいのある作品になっている。しかし、三國志のライトユーザーには、システムに慣れるためにかなりの根気が必要。

ゲームの目的■自ら君主となり中国全土を手中に納める歴史シミュレーションゲーム／発売元■光栄／CD-ROM

雰囲気を盛り上げる実写映像

WING OF GLORY (EA-EXPRESS)

95年2月25日

7800円

ゲームの目的■第一次世界大戦中の複葉機同士の空中戦が楽しめるフライトシミュレーター／発売元■EAV／CD-ROM

Jコード 000825

パイロットの腕が勝利の鍵を握る

第一次世界大戦により、飛行機は兵器として、めざましい発展をとげた。このゲームは、第一次大戦中の複葉機同士の戦いを、リアルに再現したフライトシミュレーターだ。プレイヤーは英軍か米軍のパイロットとして、史実に基づいて作られたシナリオに沿って、独軍の複葉機と戦う。レーダーもミサイルもなく自分の目と操縦技術だけが頼りの空中戦は、ジェット戦闘機同士の戦いにはない興奮と緊張感を味わえる。英語版日本語マニュアル付。

実在した機体を操縦できる

キャッスルズⅡ

～ブルターニュ統一戦記～

95年3月24日

12800円

Jコード 001147

王をめざす、城を極める

混乱したブルターニュの一君主となり、王をめざす。ソフトの中には、城に関する映像が30分以上も収録されている。城に興味があれば、見ているだけで楽しめる。

ゲームの目的■行政・軍事・政治の3つを指揮しながら自分の領土を拡大する戦略シミュレーション／発売元■ビクターエンタテインメント／CD-ROM／バスマウス対応／CPU68030以上推奨／漢字Talk7以上／QuickTime対応

TFX 日本語版

95年3月

9800円

Jコード 000744

ドッグファイト体験

フライトシミュレーターにドッグファイトの迫力をプラス。実在の各戦闘機の操縦感覚が味わえるよう、武器、計器など、細部まで細かく再現。戦闘体験も楽しい。

ゲームの目的■戦闘機を操縦し、作戦任務を遂行させるフライトシミュレーター／発売元■イマジニア／CD-ROM／RAM1.6M以上／HD専用／要グラフィックアクセラレーターボード

マークの見かた

長く遊べる

短期間でも熱中できる

長く遊べて熱中度マル

プレイ時間長い

プレイ時間短い

ライトユーザー向き

ヘビーユーザー向き

難易度高め

難易度低め

とっつきやすい

知的におトク

アバンギャルドな世界観

斬新なシステム、ルール

マニア向け

パット見であなどるな

プリンセスメーカー2

95年3月31日
9800円

Jコード 002607

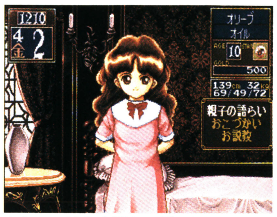
ゲームの目的■プリンセスを目指して娘を育てる育成シュミレーションゲーム／発売元■NECホームエレクトロニクス／スーパーCD-ROM2

画面の中の娘に一喜一憂

■我が家に娘がやってきた

女性に母性本能があるように、男性にも「夫性」本能があるのかも。そんなことを考えさせるゲームだ。娘を育てプリンセスを目指すという発想と、汚れ無き娘のグラフィックで人気を得た、元祖・育成シュミレーションの続編である。

プレーヤーの役目は前作と同様だ。デリケートで多感で、かわいい盛りの娘の幼年期から思春期までを、真心込めて教育すること。親の教育の仕方で娘の将来は大きく変わる。農夫の妻や勇者に画家、ちょっと怪しい夜の職業など、前作を上回る70以上の娘の未来が待っている。



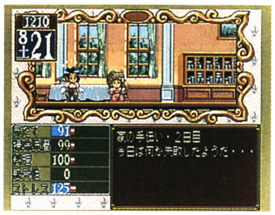
かわいい娘を立派なレディに

■愛を持って接すること

娘には、腕力や色気や感受性など、いろいろなパラメータがある。その能力を伸ばすために習い事や社会勉強などをさせていく。

今回はプレーヤーをサポートする執事が登場。教育方針のアドバイスが受けられるようになった。また、前作で好評だった、クエストモードの武者修行も充実した。娘を魔物と戦わせる旅に出すのも、愛すればこそだ。こうして成長した娘は、お城で開かれる武闘会やお料理コンクールなどに出場できる。みごとに優勝すれば、富と名声が娘の頭上に輝くのだ。

このゲームをプレーして、つい娘の自慢をしたくなるオヤジ心と、娘を手放す悲しみという、複雑な親心が味わえたら幸いだ。



家の手伝い・2日目
今日は何か失敗したようだ・・・

頑張りすぎて失敗することも

PCエンジン

提督の決断Ⅱ

95年2月17日
14800円

Jコード 003751

ゲームの目的■日本軍海軍総長かアメリカ軍海軍部長になり太平洋上に軍事戦略をシミュレートする／発売元■光栄／24M／バッテリーバックアップ

太平洋戦争を舞台に戦略をふるうのだ

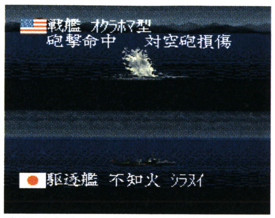
■海軍総長の任務の重さ

舞台は太平洋戦争。日本軍とアメリカ軍との戦いを題材にした、シリーズ2作目だ。オーソドックスなスタイルで戦争における戦略をシミュレートする。

日本軍の海軍軍令部総長になるか、アメリカ軍の海軍作戦部長になるか、立場は2つ。

ただし、どちらを選んでも、軍を率いる指揮官としての仕事は多い。移動と戦闘の命令を戦略構想のもとに行う。毎月1回、首相、大蔵大臣、陸軍総長らと机を囲んでの会議にも出席しなければならない。会議で討論される議題は、外交・予算・作戦などさまざま。100人に及ぶ将校を使い分け、暗号解読機をはじめとする数々の兵器を駆使する。索敵、砲撃、空襲、編成など、すべてが自分の命令により行われる。

ときには会議上での裏取り引きさえもこなさなければならない。全軍隊を統括する任務の重みを感じてみてほしい。



砲撃の命中率も将校の実力次第

■戦場の数だけ戦略がある

実際にプレイしてみて気付くのは、とにかくマップが広いこと。戦いの舞台は日本からアメリカまでの海洋だけではない。インドからオーストラリア、そしてアメリカの東海岸までもが広い戦場の一部となる。戦いを展開するポイントは、巨大なスケールで行われる戦争に参加する移動兵器たち。洋上での戦いの主役はもちろん、120種類にも及ぶ艦船だ。航空機や戦車がそのサポートにまわる。100カ所にものぼる。

頭に描いた作戦に合わせて各地の将校たちに指令を出す。輸送艦に砲撃せよ。近海の敵を調査せよ。もちろん、思わぬところで奇襲を受けることもある。世界地図が頭に入っていなければ、迅速な対応は難しいだろう。

スーパーファミコン

HEIWA パチンコワールド

95年2月24日
9900円

Jコード 000272

ゲームの目的■平和の実機が楽しめるパチンコ屋攻略ゲーム／発売元■ショウエイシステム／12M／バッテリーバックアップ／1人用

家で実機が楽しめる

■平和ファン注目

平和の超人気機種がゲームに再現された。

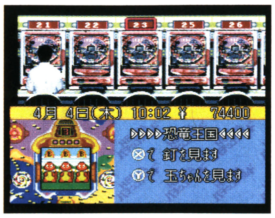
機種は、「恐竜王国」や「CR名画」など5機種。台の派手な色使い、ディテイールは本物同様で、パチンコ好きをうならせる。

また、釘の角度もわかりやすい描き込みになっており、角度による玉の跳ねかたの違いもはっきりしている。この機種をやり込んでいる人は注目である。玉の動きはすこし軽い。

■玉ちゃんに聞け

このゲームには時間の流れがある。実際にパチンコ屋で打つのと同様、プレーヤーは時間を見計らって、その台のコンディションが一番いい時に打つのが勝利への近道だ。その情報を教えてくれるのが「パーラーステーション玉ちゃん」。「玉ちゃん」には、時間による台の出玉量を示した折れ線グラフ、台ごとの特賞回数が表示される。

それを見れば、今、どの台がどれくらい回転しているか、その回転数に対してどれくらい大当たりが出ているかを判断して、台を選ぶことができるのだ。



CR名画には感激もの

パチンコ台を前に、はやる心を抑えて「玉ちゃん」のデータをみる余裕が、大事なようだ。

■パチンコ屋の香り

このゲームのもう一つの魅力は、パチンコ屋の猥雑な雰囲気を再現しようとしているところだ。

軍艦マーチがバックに流れ、パチンコ玉がジャラジャラと落ちる。大当たりして玉が詰まった箱を積み上げ、台に向かっている人がいる。パチンコに向かう気持ちをかきたてられる画面である。

ゲームには、入門編と実戦編があり、持ち金と大当たり確率、釘の設定などが違う。入門編は解説付き。パチンコ屋にありがちな、初心者への敷居の高さは感じられない。

スーパーファミコン

キャッスルズⅡ

~ブルターニュ統一戦記~

95年3月24日
9800円

ゲームの目的■行政・軍事・政治の3つを指揮しながら自分の領土を拡大する戦略シミュレーション／発売元■ビクターエンタテインメント／CD-ROM／バスマウス対応／CPU380以上推奨／HD専用6M以上／MS-DOS5.0以上／要メモリ6.0MB以／Sound Blaster対応

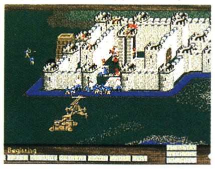
Jコード 001139

混乱した世界を即断即決で制覇する

舞台は14世紀フランス。百年戦争に代表される動乱の時期だ。プレイヤーは、混乱したブルターニュの一君主となり、自分の領土を拡大して、最終的にはブルターニュの王をめざす。

君主には自分の領地を治めるだけでなく、外交や取引きなど、他の君主との駆け引きも必要とされる。また、戦闘はリアルタイムで行なわれるため、即断即決で動かないと勝利を収めることは難しい。複数の情報を同時に処理できる、上級プレーヤー向けだろう。

八面六ぴに二枚舌でいこう



DOS/V

SimCity2000 Deluxe

95年2月3日
10800円

Jコード 000639

ゲームの目的■市長になって都市を作成するシミュレーションゲーム／発売元■イマジニア／SimCity2000+SimCity2000シナリオvol.1

前作を超える興奮

前作に引き続き、プレーヤーは市長に就任。自分の理想の都市を造る。建築できるものが大幅に増えたため、建築家やプランナーとしての手腕もより必要に。

DOS/V

SimCity CD

95年2月
9800円

FAX 000612

ゲームの目的■市長になって都市を作成するシミュレーションゲーム／発売元■イマジニア／CD-ROM

目標は愛される市長

プレーヤーは、市長に就任。更地から少しずつ都市を起こしていく。都市ができ上がってくると、人口が増える。働きアリのような住民を眺めるのも楽しい。

DOS/V

ふだんあんまり喧嘩しないし（全然しないか）、喧嘩は好きじゃないんだけど、でもお金を使ってゲームで喧嘩モノをやるのは妙に新鮮で、喧嘩ものゲームにはまっている自分がいる。実は喧嘩好きなのかな。ゲーム上では強いからかな。実際はもっのすごく弱いからね。（ファイティング1号）

五劫（ごこう）のすり切れ

ターフメモリーズ

95年2月24日
11600円

Jコード 001911

ゲームの目的■騎手の人生を描く騎手シミュレーション／発売元■ベック／16M／バッテリーバックアップ

馬の背中に感じるドラマ

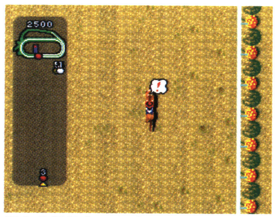
■名馬との出会いを求めて

　競馬シミュレーションは山ほど出ているが、これは騎手の人生という、斬新な視点から競馬を描こうとしたゲームである。

　プレーヤーは騎手の立場から競馬に参加するのだ。最初は厩舎に所属することになる。騎乗をこなして依頼が増えれば、多くの馬に乗ることができる。

　また、ベテラン騎手になれば、所属厩舎から離れてフリーランスになることができ、さまざまな厩舎の馬に乗れるようになる。

　経験を積んでさまざまな馬との出会いを増やし、名馬と巡り合うのだ。



馬との折り合いはバッチリ

■なかよくなれる馬に乗る

　騎手にとって一番大事なことは、馬との相性だ。

　騎手は情報を集め、馬の性格を知り、それにあわせて騎乗することが大事だ。相性があっていない馬とでは、勝つのは難しい。プレーヤーの馬を見抜く目が要求されるところだ。調教師からのアドバイスや、レース前の「攻め馬」調教で判断することも必要だ。

　また、新馬の素質を見抜いて、自分にあった馬を育て上げることも可能だ。

■騎手の腕の見せどころ

　レースシーンはアクションゲーム仕立て。

　プレーヤーはまず好スタートを切り、そこからペースを整えていくのだ。

　馬との相性「折り合い」を常にいい状態にキープしていれば、馬の力が引き出される。あとは、他の馬に挟まれたり、あおられたりしないように、うまく馬のコースを取ることだ。

　ゴール前の叩きあいが、レースの結果を決める。ムチを入れ、馬の闘争心に火をつけるのだ。馬の性格によってはムチを入れても、なかなか走り出さない馬もいる。

　馬をいかすもころすも騎手次第ということが実感できるゲームである。

ジ・アトラス

95年3月24日
10800円(予)

Jコード 001422

ゲームの目的■探検船団を組織し、世界中へ派遣。報告を元に世界地図を作成する／発売元■パック・イン・ビデオ／16M／バッテリーバックアップ／専用マウス対応／ターボファイルII対応

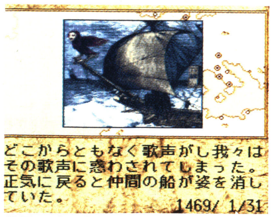
地図を描いて、世界をこの手に！

■大航海へのいざない

　全てのシミュレーションゲームファン、いやゲームファンにプレーしてもらいたい。このゲームは、シミュレーションゲームに世界地図の作成という新たな題材を盛り込み、さらなる可能性を提示した作品として歴史に残るだろう。

　15世紀のポルトガルが舞台。目の前に映し出される世界地図は、その大半が黒く塗りつぶされている。なぜなら、そこは前人未到の領域だからだ。プレーヤーは、与えられた資金を元に探検船団を組織し、派遣する。やがて未知の領域に送り込んだ船は帰港し、「陸地を発見しました」と船長からの報告が相次ぐ。

　船長達はなぜかよく化け物に遭遇する。波間に漂う人魚の姿、恐竜、幽霊船。彼らの言葉には、発見の喜びが満ちている。しかし、ほら話も少なからず混ざっている。小さな島の影を見ただけで「新大陸発見」などと、嘘をつく者もいる。だからこそ、このゲームは面白い。信じる信じないはプレーヤーの判断。信じるならば、その話を元にジグソーパズルを組み合わせるようにして、地図を書き改める。こうして自分だけの世界が出来上がっていく。



どこからともなく歌声がし我々は
その歌声に惑わされてしまった。
正気に戻ると仲間の船が姿を消し
ていた。
1469/ 1/31

世界は謎に満ちている

■お楽しみはこれからだ

　世界地図完成までには、かなりの時間と資金が必要だ。与えられた資金は早々と底をついてしまうので、貿易で資金繰りをしていくのだ。探検で発見した町から特産品を買い付け、遠くの土地へ運搬し、なるべく高い利益を上げる。途中、発掘する宝物を王様に献上すれば報奨金が貰える嬉しい偶然だ。「大世界地図」が完成しても、まだ終わりではない。まだ見ぬ宝物、動物、伝説、民族が世界中に散りばめられている。それらを全て探しだし、図鑑を充実させていく楽しみも用意されている。

パドックノート'95

95年3月17日
8800円

ゲームの目的■95年4歳クラシックロード競馬予想ソフト／発売元■フジテレビ／2M／CD-ROM／1人用

Jコード 004324

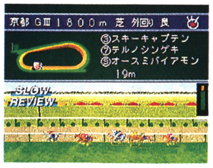
レースが見れる予想ソフト

　自分の予想したレースを流れるようなアニメーションで確認できる。4歳クラシックロードの競馬予想ソフト95年版である。

　人気競馬雑誌『Gallop』の全面協力により、血統、騎手データを含めた多角的な分析ができる。昨年の3歳馬の全レースを、アニメーションで見ることもでき、馬と騎手の相性、作戦を自分の目で研究することも可能。

　名馬ナリタブライアンの栄光の物語がおまけについている。

スローでレース分析可能



SimCity2000 for Windows

95年2月17日
9800円

Jコード 000655

ゲームの目的■市長となって都市を作成するシミュレーションゲーム／発売元■イマジニア／SimCity2000+SimCity2000シナリオvol.1

積み木崩しも楽しい

　ゲームの中でプレーヤーは、都市を造る市長。住民の意見を取り上げようが、無視しようが自由。完成した都市を壊すことも可能。自分に合ったプレーを楽しめる。

SimCity2000 Deluxe

95年2月3日
10800円

Jコード 000647

ゲームの目的■市長となって都市を作成するシミュレーションゲーム／発売元■イマジニア／SimCity2000+SimCity2000シナリオvol.1

箱庭の中だけの神様に

　市長となって、自分が造りたい都市を建造。箱庭の中に建築物を置いていき、人が集まってくるさまを楽しむ。まるで、小さな神様になった気分。

ゲーム豆知識

同人ソフトの世界

　アニメやマンガのファンが、趣味で作った同人誌を即売会に持ちよって売買していることはご存じの方も多いだろう。年2回晴海埠頭で開かれる最大の同人誌即売会「コミックマーケット（コミケ）」では、あの見本市会場に使われる巨大なスペースがすべて熱心な（そしてちょっと異様な）ファンたちで埋めつくされる。同人誌からデビューする漫画家もたくさんおり、これは立派なアマチュア文化と言っていい。

　それと同じように、パソコンマニアによるオリジナルソフトも現在たくさん流通している。同人誌ならぬ「同人ソフト」というわけで、もちろんそれを売買するイベント（コミケに対して「パソケ」などという）も各地で催されている。

　その内容は、CGイラスト集から本格的ゲームまでさまざま。値段はだいたい千円から二千円程度のものが中心で、カラー印刷の凝ったパッケージに入ったものも多い。

　また、このあたりのマニアックなものの常として、いかがわしい題材のソフトもかなり存在する。というより、ほとんどのものがいわゆる「美少女ソフト」と呼ばれる成人（おたく青年？）向けの作品だ。最近は同人ソフトにも官憲の目が届いているので「なんでもあり」とはいかないが、それでも規制の強い商業アダルトソフトよりは数段過激なものが出まわっている。

　素人の作ったものだからたいしたことはないと思われるかもしれないが、採算よりも「作る楽しみ」を大切にする彼らの作品には商業ソフトにはないパワーを感じとることができる。秋葉原などには同人ソフトを扱う専門店も存在するので、興味のある向きはのぞいてみてはいかがだろうか。客の雰囲気に圧倒されるかもしれないけれど。

SFC
3DO
MAC
WINDOWS

マークの見かた
◎ 長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

スーパー馬券王 `95

95年3月24日
9980円
Jコード 001694

より深く競馬にはまり込みたい人へ

■あらゆる面から予想・検証

競馬ファンで有名だった作家・寺山修司は、競馬場へは自分の予想を確かめに行く、と言った。競馬の楽しみのうち、予想することが占める割合は、それだけ大きいということだ。この『馬券王』シリーズは、そんな楽しみを手助けするソフトというわけ。

このソフトの魅力は、結果の出目を予想して、はいオシマイ、ではないところだ。こと細かに入力したデータをもとに、タイムや血統、厩舎などに加え、騎手のバイオリズムまで加味してのレース予想ができる。

また、入力データは続けて保存可能。一連のG1戦線などは、出走馬の入力だけで予想できる。枠順の発表以前にも、出走馬や騎手の乗り変わりなど、頭をひねって考えることでいろいろな可能性を探れるわけだ。

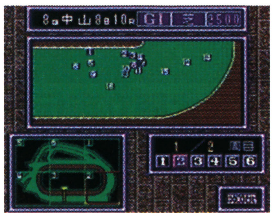
■競馬のための時間

このソフトのネックは、やはり入力に膨大な手間がかかること。なにしろ1レース予想するのにも、出走全馬とレースのデータを、すべて入力しなければならない。かかる時間はおよそ1～2時間。一度登録したものは先々も使えるとはいえ、かなり骨の折れる作業には違いない。制作にあたってはこれを2万レースも検証したというから、その努力には頭が下がる。

ただ、その入力時間も、競馬に夢中になれるひとときであることに変わりはない。予想することが楽しいのも、土日の競馬で頭をいっぱいにできるからこそ。こんな楽しさは、フィクションであるゲームの世界にはないものだ。

ゆっくりと時間をかけて、本物の競馬を楽しみたい。

このソフトは、そんな思いを増幅してくれるツールだ。いつでも競馬、というファンならば、たまにはこんなソフトもいいかもしれない。



馬のデータに埋もれて眠りたい……

ゲームの目的■競争馬やレースに関するデータを入力して競馬を多面的に予想できるツール／発売元■テイチク／8M／バッテリーバックアップ

スーパーファミコン

Turf Hero

95年3月中旬
12800円
Jコード 000761

馬と一緒に年を取る

■馬主にスポットライト

このゲームでは馬主も年を取る。したがって、馬主の世代交代がおこなわれるのだ。ここが他の競争馬育成シミュレーションと違うところだ。

父の代からつき合いのある調教師との出会いや、自分の子に牧場と、持ち馬を譲るときの感動。馬にだけでなく、馬主の生涯にもスポットライトが当てられているゲームである。プレーヤーは思い入れたっぷりとプレーすることもできるだろう。

また、このゲームでは、自分の息子を騎手にして、持ち馬にのせることができる。馬の成長と、騎手の成長を同時に楽しめるのである。

■ゆくは世界進出

このゲームでは、日本のGIを制したのち、海外のレースに出場できる。レースは、武豊が去年出走した「Kジョージ＆Qエリザベスステークス」や、世界の名馬が集まる「凱旋門賞」そして、世界最高峰のレース「ブリーダーズカップ」がある。

このゲームでは、いまの競馬界ではまったく目を向けられていない、世界進出について、勇気を持って描こうとしている。

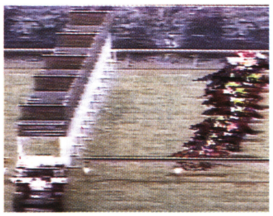
去年、日本では天才とまでいわれている騎手、武豊も海外では二流騎手扱いを受け、そして海外のマスコミに攻撃された。

はたして、日本のGIを制した馬と馬主の海外進出は成功するだろうか、長い道のりが待っている。

■人と馬とのドラマ

馬の調教は調教士を選んで依頼するというシステムを取っている。調教士との信頼関係を作り上げる面白さが魅力だ。画面は、実写取込みによる映像がふんだんに使われている。

時間をかけて、まだ見ぬ世界を思いつつ、じっくり馬を育てたい人にはおすすめだ。


名馬が育てば馬主冥利につきる

ゲームの目的■馬主の代替わりもある競争馬育成シミュレーション／発売元■テクモ／16M／バックアップカートリッジ

スーパーファミコン

RACE INTO SPACE

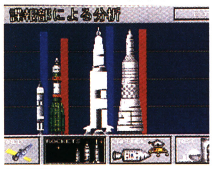
95年3月24日
12800円
Jコード 000531

ゲーム目的■アメリカの立場としてソビエト連邦との宇宙開発合戦に勝利をめざすシミュレーション／発売元■ビクターエンタテインメント／CD-ROM1枚／CPU386以上推奨／HD専用8M以上／MS-DOS5.0以上／要メモリ3.6MB以上／PCMサウンド対応／Sound Blaster対応

月への第一歩をアメリカのものに

60年代のアメリカとソ連は、様々な宇宙開発計画を競い合っていた。この競争にアメリカとして勝つことが使命だ。実在の宇宙飛行士による監修で、偽りのない宇宙開発が体験できる。

宇宙開発は人工衛星の打ち上げから始まる。最終的に人間を月に着陸させ、無事に帰還させることが目標だ。開発計画には火星などの惑星探査や、実現していない幻の計画も盛り込まれている。ただ歴史を辿るのではなく、新たな一ページを自らつづるゲームだ。

ライトスタッフは軽くない


PC9821

龍王三國志

95年3月16日
9800円
Jコード 004154

城を築いて全国制覇

同社の「昇龍三國志」の続編。前作にはなかった時間の概念、城の建設、武器開発など新フィーチャーが追加された。戦略性がアップし、内容も複雑化。

ゲームの目的■中国の三国時代の君主のひとりになり、天下平定を目指すシミュレーションゲーム／発売元■イマジニア／CPU386SX以上推奨／RAM1.6M以上／HD専用

PC9801

アストロチェイス3D

95年3月24日
9800円
Jコード 000876

異星人の侵攻を防げ

各ステージで迎撃しなくてはならない飛行物体の数は決まっていて、指定の数の飛行物体を破壊すれば1ステージクリアー。未体験の宇宙戦争が楽しめる。

ゲームの目的■異星人艦隊からの襲撃を防ぐ3Dタイプのシューティングゲーム。／発売元■EAV／3.5inch3枚

マッキントッシュ

RACE INTO SPACE

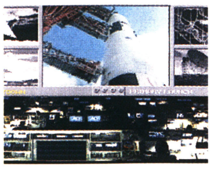
95年3月24日
12800円
Jコード 000540

ゲーム目的■アメリカの立場としてソビエト連邦との宇宙開発合戦に勝利をめざすシミュレーション／発売元■ビクターエンタテインメント／CD-ROM／バスマウス対応／CPU386以上推奨／HD専用8M以上／MS-DOS5.0以上／要メモリ6.0MB以／Sound Blaster対応

宇宙開発計画を成功させろ！

技術革新の60年代、米ソ連の冷戦関係は宇宙にまで飛び火した。プレーはアメリカとしてこの開発競走に勝つことが使命。監修は実在の宇宙飛行士で、体験者ならではの現実感が魅力。

宇宙開発は人工衛星の打ち上げから始まる。最終的に人間を月に着陸させ、無事に帰還させることが目標だ。開発計画には火星などの惑星探査や、実現していない幻の計画も盛り込まれている。ただ歴史を辿るのではなく、新たな一ページを刻むことも可能だ。

ライトスタッフ気分を味わう


DOS/V

太閤立志伝Ⅱ

95年3月24日
9800円(予)
Jコード 003719

立身出世の醍醐味を

出世を狙う様々なライバルたちと競争し、他国との戦闘、交渉などをくり返し信頼度を上げる。名武将、名城、文化物などが数百も登場。歴史的イベントも豊富。

ゲームの目的■戦国時代の覇者、豊臣秀吉の人生を体験できるシミュレーションゲーム／発売元■光栄／3.5inch／HD専用／マウス専用／サウンドブラスター対応

DOS/V

ゲーム用語のA to Z

ハングる

お隣の国の言葉のことではなく、「ハングアップする」の略語。もとは「困難・問題」といった意味の俗語だが、コンピューター用語ではマシンが止まってしまった状態を表すことが多い。

こうしたハングアップの原因は、プログラムやハードのバグ&異常、操作ミス、機器間の相性など、実に多岐に渡る。

最近の傾向で思うのは、アーケードゲームでヒットしたゲームソフトを家庭用のファミコンなんかに移植するようだけど、でもそういうアーケードゲームのヒット作って、家庭用のゲームになるともっと違うおもしろさが見いだせたりして、やっぱり面白いんだよ。よく考えてあるよ。（後藤義人）

五劫のすり切れ

SDガンダム

95年3月24日
4800円(予)

ゲームの目的■ＳＤガンダムのユニットを操作して敵軍の全滅を目指す戦略シミュレーション／発売元■バンダイ／4M／バッテリーバックアップ

Jコード 000591

ポケットサイズだけど戦略派

このシリーズ、戦闘シーンはアクション仕立て。その分アクション下手には敬遠されがちだったけど、今回は索敵や援護射撃など、戦略画面での展開が重視されている。ユニットも強化改造できるので後半は特定のものしか役立たない、という不満も解消。また、戦艦への攻撃は横からの視点でスピーディになった。

ハードの特性を活かした通信対戦も可能。相手の行動が見えないので、次の手を読みあう戦略展開も楽しみ。

携帯機用とあなどるなかれ

ゲームギア

GUNSHIP 2000

95年3月
12800円

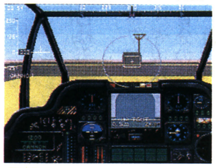
ゲームの目的■ヘリコプター小隊を指揮して、さまざまな攻撃任務に挑むフライトシミュレーター／発売元■マイクロプローズ／3.5inch

Jコード 000264

低空から忍び寄り、奇襲をしかけろ

フライトシミュレーターではめずらしい、戦闘ヘリコプターの操縦を体験できるソフト。アパッチやコマンチなど、代表的な軍用ヘリが7機種登場する。プレーヤーは、5機編隊で行動するヘリ小隊のリーダーとして、部下に指示をあたえながら任務を遂行しなくてはならない。操縦技術以外に、的確な判断力が要求される、レベルの高いゲーム展開がこのゲームの魅力。ジェット機では味わえないヘリ独特の操縦感覚を楽しみたい人におすすめ。

低空からの侵入がヘリの特技



DOS/V

信長の野望 天翔記

95年3月24日
14800円

ゲームの目的■戦国大名となって、全国74カ国の統一をめざす戦略級シミュレーションゲーム／発売元■光栄／CD-ROM／3.5inch／RAM4M以上

Jコード 003522

新システムの採用でさらに戦略性アップ

日本の戦国シミュレーションの代表作の最新バージョン。従来、城（領地）ごとに命令をあたえていたシステムが一新され、軍団ごとに指示が出せるようになり、領地の分割統治が可能になったのをはじめ、あらゆる面でシステムの強化がなされている。登場する武将はなんと約千人。しかも全員に詳細な能力値や特技が設定されている。

『信長の野望』シリーズの愛好者、および上級プレーヤー向けの、かなり「ディープ」な作品だ。

軍団によって勢力を拡大する

FM-TOWNS

太閤立志伝Ⅱ

95年3月3日
9800円

ゲームの目的■立身出世の醍醐味とリアルタイムの合戦が楽しめるリコエイションゲーム／発売元■光栄／3.5inch／5inch／HD専用／バスマウス対応

Jコード 003701

群雄割拠の戦国の世を生き残れるか

戦国時代をしたたかに生き抜き、ついには頂点を極めた男、豊臣秀吉。彼の波乱に満ちた人生を体験できるリコエイションゲームの第2弾。ゲームシステムや登場武将の人数など、内容は前作よりも大幅にパワーアップしている。

プレーヤーは木下藤吉郎になり、他国の攻撃や同盟の交渉など、さまざまな任務をこなして身分を高めてゆく。また、謀反を起こして下剋上を狙うこともできる。戦国時代にロマンを感じるプレーヤーに薦める。

秀吉になりきって楽しめる

PC9801

ゲーム職種のAtoZ

関連業界編

●イラストレーター
イラストを描く人のこと。ひとくちにイラストといっても、その仕事の内容は雑誌でカットを描いたり、またゲームのキャラクターデザイン画を起こしたりパッケージイラストを描いたりと、多岐に渡る。花形といえる仕事はやはり後者の方で、末弥純や山田章博など、ゲーム業界の場合ファンタジー系のリアルな絵柄の描き手が重宝される傾向にある。

●オペレーター
ゲームセンターの個人経営者のこと。人気の新作基板の確保に頭を悩ますことが多い。また、若いオペレーターはゲーム誌で攻略のバイトなどもしているらしい。

●カメラマン
軽い取材や物撮り（プレゼントの賞品など、物品の撮影）のときは編集者が撮影するが、表紙やグラビアなど、ビジュアルが重視される場合は、カメラマンに仕事が依頼される。ゲーム業界には、かつて「画撮（画面撮影のこと）」専門のカメラマンもいたが、カラービデオプリンターの普及によって、それは見られなくなった。

●基板屋
通常は一般人は買うことができないアーケード用（ゲームセンターで稼動する）の基板を新品・中古ともに売買する商売の人。通販に強く、地方のマニアもよく利用する。

●（プロ）ゲーマー
攻略記事作成のため、データを採ったり、画面撮影をしたりする人のこと。イベントで目立つのも仕事のうちだ。その多くは十代後半から二十台前半のアルバイト。攻略に関わるので、ライターを兼ねることも多い。

●コンパニオン
ゲームの展示会などで、にこやかに商品の説明をする妙齢の美女のこと。ゲームキャラクターのコスプレをさせられることも多く、取材時には格好の絵ネタとなる。

●デザイナー
雑誌編集の分野では、ページのデザイン、レイアウトをする人のこと。レイアウターとも呼ばれる。編集者が自分でやることもある。ＤＴＰの普及で、その真価が問われるところだ。

●問屋
メーカーと小売り店の間に立ち、商品を流通させる人たちのこと。ゲームに詳しくない人も多く、見当外れな発注をすることも少なくない。メーカーにとっては、受注本数を決定する神のような存在である。が、バッタ屋（現金問屋）とどちらが小売店にとってありがたいかは、微妙なところ。

●編集者
この業界では当然、ゲーム雑誌の編集をする人。記事の企画を立て、スタッフや取材の手配をし、最終的に誌面にまとめるのが仕事。「台割り（ページ構成表）編成会議」は、通常、編集者同士のページの取り合いに終始する。他ジャンルの編集者以上に雑用が多い。

●編集アシスタント
編集者未満の身分の人を指す。おつかいで外を走り回ることが日常で、この段階で見切りをつける人も少なくない。

●マッパー
ＲＰＧなどの広大なゲームフィールドを、１画面ずつ撮影し、切り貼りして１枚のマップに仕上げたり、また、全体図を調べて書き起こすのが仕事。若い編集者やライターがやらされる。以前はハサミと糊で作業していたので汚いマップになりがちだったが、最近はＤＴＰソフトで修正したり、最初からＣＧで描いたりするので、そういうことも少なくなった。

●（ゲーム）モニター
テストプレーヤーのこと。ソフト制作者の依頼を受けてサンプルロムで遊び、難易度やバランスの調整の参考になる意見を提出する。デバッガーを兼ねていることもあり、一見楽しそうだがうんざりすることのほうが多い。定職ではない。

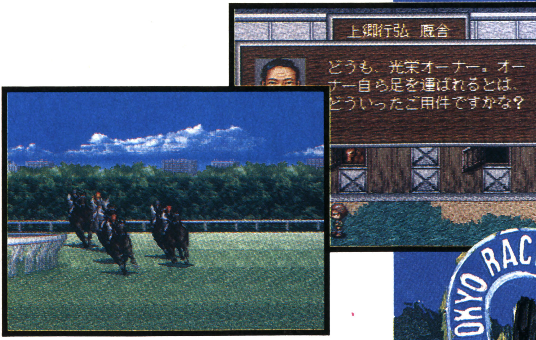
●ライター
ゲーム雑誌や攻略本の文章を書く人のこと。記事によって求められる能力は異なるが、攻略の需要が高く、ゲームが上手ければそれなりに有利なようだ。なにかとルーズな人が多い。

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難度高め
難度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

大ヒット競馬ゲーム、
待望のパワーアップ!
続編、ついに登場。

- ●スーパーファミコン版:12,800円
- ●スーパーガイドブック:定価1,200円(税込) 4-87719-191-7

SINGLE CD 新鋭〝UNIT33〟が歌うイメージソング
香水工場 C/W 永遠の少年 KEDH-1003 1,000円(税込)


上郷行弘 厩舎
どうも、光栄オーナー。オーナー自ら足を運ばれるとは、どういったご用件ですかな?

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
KOEI

TOKYO RACE COURSE

好評発売中

ウイニングポスト Winning Post2
競馬シミュレーションゲーム

総額2,000万円
キャンペーン実施中!!

競走馬会員権プレゼント

凱旋門賞馬キャロルハウス産駒〝ウイニングキャロル〟があなたの愛馬になるチャンス! 一口50万円の競走馬会員権を何と40名の皆様にプレゼント!

応募方法
- ●店頭チラシについている専用応募ハガキ、または、官製ハガキに以下を明記してお送りください。
  ①住所・〒番号(フリガナ)②氏名(フリガナ)③年齢④性別⑤職業⑥電話番号
- ●宛先:〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 ㈱光栄 営業部・競走馬会員権係
- ●応募締切:1995年4月30日(当日消印有効) 協賛:㈱萩伏牧場オーナーズ

※当選発表は、当選者へ直接ご連絡いたします。なお当選者は、㈱萩伏牧場オーナーズと直接会員契約を結ぶ権利を獲得します。ただし、会員となった方には入会金、会費他の費用がかかりますのでご了承ください。※未成年者の方は直接会員となることはできませんので、保護者の方とご相談の上ご応募ください。
※当選は会員となることを意味するのではなく、辞退することもできます。

今蘇る、あの名作。

光栄名作シリーズ
スーパーファミコン版
パソコン版
初回のみ封入特典付

3月30日同時発売

[スーパーファミコン版]

復刻版 歴史シミュレーションゲーム 三國志II
特別価格 9,800円

[パソコン版]

復刻版 三國志 歴史シミュレーションゲーム
特別価格 6,800円

復刻版 歴史シミュレーションゲーム 三國志II
特別価格 8,800円

復刻版 歴史シミュレーションゲーム 信長の野望 全・国・版
特別価格 5,800円

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

●PC-9800シリーズ:VM/UV以降・ハードディスク対応
●要カラーディスプレイ●3.5″版は98note対応(要カラーディスプレイ)
●内蔵ディスクドライブが1ドライブの場合はハードディスク必須

98MULTi CanBe キャンビー 推奨

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000(テレビゲーム専用)・☎045-561-1100(パソコン専用)
■お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問合せはユーザーサポート係(☎045-561-6861)まで
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について一切許可しておりません。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■ソフトの内容および発売日、価格等は、改良のため変更する場合があります。
■スーパーファミコン®は任天堂の商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

NEC

硝子瓶で生まれた“ファンタジー”

彼女（ホムンクルス）は硝子瓶の中で誕生しました。

狭くて話し相手もいない場所で独りあなたを待ち続けています。

彼女の望みは、あなたのやさしい言葉を聴き、暖かな眼差しに触れること。

あなたとのふれあいによって彼女は成長し次なる姿へと導かれます。フェアリー、エンジェル、マーメイド、あるいは女神へと。

今日も彼女は夢を見ます。いつの日か硝子瓶を出て、あなたのもとに駆けよる日を。

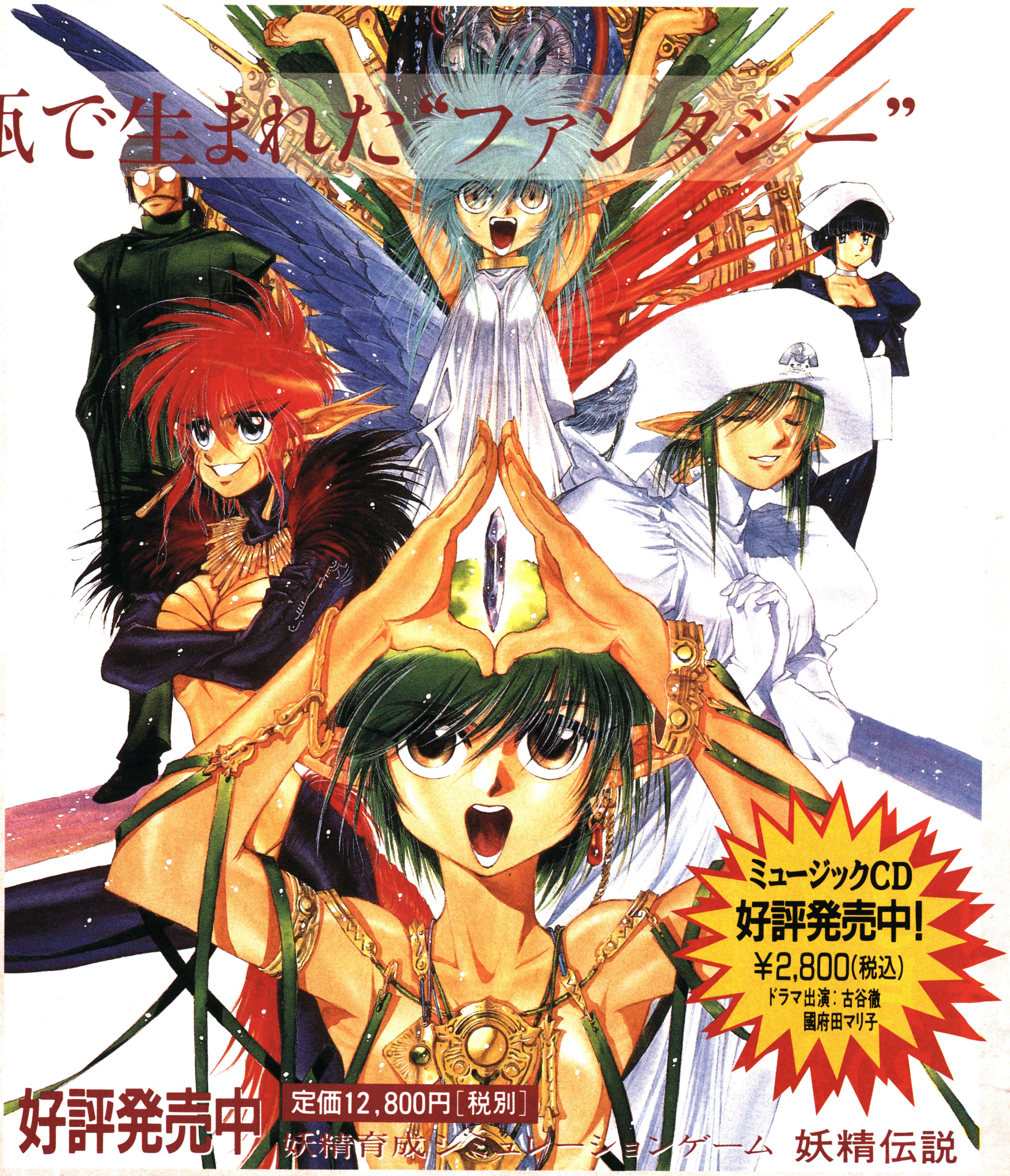
あなただけの小さな命がディスプレイに宿ります。

それが“メルクリウスプリティ”

●

- ■企画・開発：LONGSHOT
- ■プロデュース：HEADROOM
- ■キャラクターデザイン：中村博文

■PC-9801VM以降（要640KB要アナログディスプレイ）■5″2HD／3.5″2HD ■ハードディスク対応 ■FM音源対応 ■バス・マウス対応（キーボードでのプレイ可）



ミュージックCD
好評発売中！
¥2,800（税込）
ドラマ出演：古谷徹
國府田マリ子

好評発売中 定価12,800円［税別］

妖精育成シミュレーションゲーム 妖精伝説

ILLUSTRATED by H. NAKAMURA

メルクリウス・プリティ
Mercurius Pretty

A FANTASY SIMULATION GAME OF ALCHEMICAL EDUCATION OF A SPIRIT

©1994 NEC Avenue, Ltd/HEADROOM/LONGSHOT

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業部 ▶お問い合わせ（月～金／午前10時→午後7時）
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

95年3月3日
10800円

ゲームの目的■子供たちの冒険を描くロールプレイングゲーム／発売元■アトラス／24M／バッテリーバックアップ

ラストバイブルⅢ

Jコード 002844

魔獣との会話が楽しい『女神転生』シリーズの簡易版

■『女神転生』の入門編

この『ラストバイブル』シリーズは、『女神転生』シリーズ特有の複雑な悪魔との交渉や合体を簡略化。また、フィールド見下ろし型の視点により、マップを覚える煩わしさを排除。そして、ゲームボーイという媒体で発売され、比較的低年齢層から支持を得た。このシリーズ3作目は、スーパーファミコンに土壌を移している。

■子供たちの探検ごっこ

このゲームの主人公は、子供たち。彼らは昼間、学校で必殺技や魔法の勉強。夕方からは近くの洞窟で探検と、子供らしい生活を送っている。そんな子供たちによる、探検ごっことも言える冒険がテーマだ。今まで、先生を倒して新しい力を得てしまうというゲームはあっただろうか？子供の頃、誰もが思っていたことを実現できるのは、このゲームだけだ。

■あの手この手で魔獣獲得

このゲームに登場する敵すなわち魔獣は、ボス敵を除いて交渉して仲魔にすることが可能。『女神転生』シリーズと違い、魔獣の友好度がマークや数値で確認できるため、あとどれくらい頑張れば仲魔にできるかが分かる。交渉にやりがいができたのだ。

「おいでおいで」と、まるでノラネコを呼ぶような交渉もあれば、口説き落とすような交渉もある。魔獣のリアクションに対する返事に戸惑っていると、気分を害してしまうこともあるため、機転が必要。しかも魔獣によって個性が違うため、通り一遍の答えだけしていても、ダメ。まるで、女性を相手にナンパしているようだ。

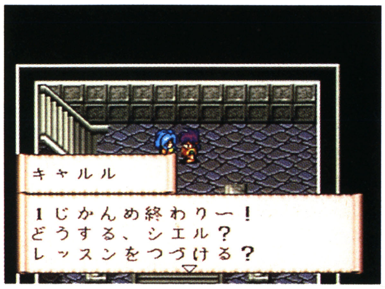
しかし、魔獣がノラネコや街の女の子と違うのは、気分を悪くすると襲ってくるところ。こうなったら戦うしかない。さっきまで口説いていた魔獣と戦うのは少々良心が痛む。

また仲魔にした魔獣は、合体させて強力な魔獣にできる。この合体システムは『女神転生』シリーズから受け継がれているが、このゲームのそれは、とてもシンプル。合体できる魔獣どうしの組合せも一目瞭然。

■主役はアクマで魔獣

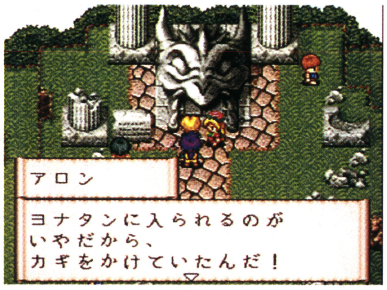
このゲームは、魔獣との触れ合いが楽しい。フィールドを歩いていて魔獣と出会うことも多く、交渉に失敗しても、またチャレンジすればいいや、と余裕ができる。仲魔にした魔獣と同じものに出会ったら話すだけで戦闘終了。

一本道のストーリーよりも、何があるか分からない魔獣との触れ合いの方を楽しみたい人に。



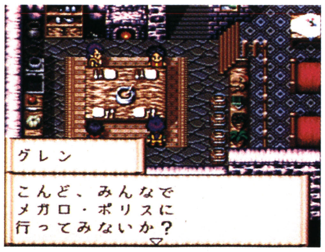
キャルル
1じかんめ終わりー！
どうする、シエル？
レッスンをつづける？

子供らしく、昼間は学校でお勉強。といっても、魔法や必殺技の実技試験が、日課。案外、うらやましいかも



アロン
ヨナタンに入られるのが
いやだから、
カギをかけていたんだ！

どこの世界でも、学校から帰って来た後のひとときは、大切な遊び時間。今日も昨日の、小さな冒険の続き

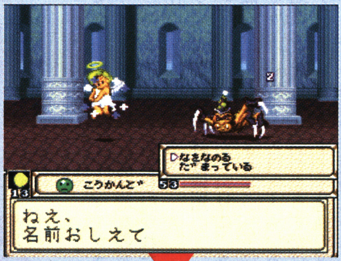


グレン
こんど、みんなで
メガロ・ポリスに
行ってみないか？

家族全員で、楽しく食卓を囲む。現実の社会では、最近あまり見なくなった光景だが、こういうのって、やっぱり温かい

魔獣の口説き方

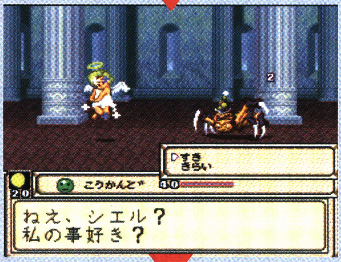
魔獣はとっても気まぐれ。ちょっと考えているとすぐ不機嫌になるし、怒ってるからといって謝ろうとすると、もっと怒り出すこともあるし。しかも、同じ魔獣でも対応を変えなきゃいけないし、もう大変！



▷なまなのる
だ゛まっている
こうかんど゛
53

ねえ、
名前おしえて

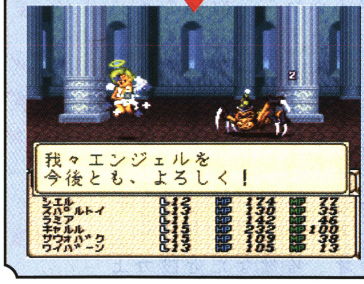
初めて会うときは、やっぱり第一印象がカンジン。おや、名前を聞かれちゃったよ。これは脈アリ、かな？　ボクの名前は……って、アレ!? 逆に気分を悪くしちゃったみたい。クールにキメてる方が、好みだって……!?



▷すき
きらい
こうかんど゛
40

ねえ、シエル？
私の事好き？

“あなた、私のこと好き？”もちろん！……私はそう思ってない!?　あのねェ、やさしいボクでも、しまいにゃ怒るよ。え、ボクがいい人だって？　また、からかっちゃって。でも何か、ずいぶん打ち解けたなァ……

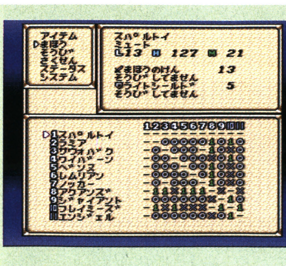


我々エンジェルを
今後とも、よろしく！

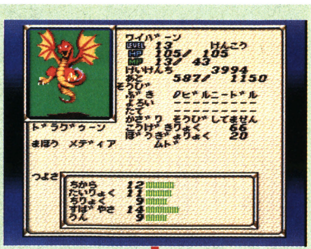
```
シエル        L12  HP 174  MP  77
スパ゜ルトイ  L13  HP 130  MP  35
ラミア        L11  HP 142  MP  46
キャルル      L15  HP 232  MP 100
サウオバ゛ク  L15  HP 109  MP  38
ワイバ゛ーン  L13  HP 105  MP  13
```

どうやら、彼女はボクを信用してくれたらしい。でも仲魔になる代わりにって、お金を請求された。ちゃっかりしてるなァ、ホント。ま、いいか！　“我々エンジェルを今後ともよろしく”。苦労したぶん、うれしいね

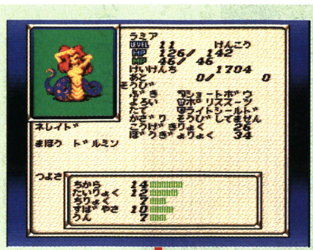
親切な合体システム



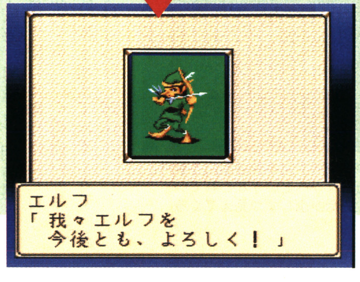
アイテム
▷まほう
そうび
さくせん
ステータス
システム
スパ゜ルトイ
ミュート
L13 H 127 M 21
1 スパ゜ルトイ
2 ラミア
3 サウオバ゛ク
4 ワイバ゛ーン
5 ベ゛ンス
6 レムリアン
7 ノッカー
8 アクアンズ゛
9 ジ゛ャイアント
10 フレイミーズ゛
11 エンジ゛ェル



ワイバ゛ーン
LEVEL 13 けんこう
HP 105/ 105
MP 13/ 43
けいけんち 3994
あと 587/ 1150
ト゛ラゴ゛ゥーン
まほう メデ゛ィア
ちから 12
たいりょく 11
ちりょく 9
すば゛やさ 14
うん 9



ラミア
LEVEL 11 けんこう
HP 126/ 142
MP 46/ 46
けいけんち 1704
ネレイト゛
まほう ト゛ルミン



エルフ
「我々エルフを
今後とも、よろしく！」

仲魔を合体させたいなと思ったら、まずはベースとなる1体目の仲魔を選択。すると、画面の下に仲魔どうしの合体相性表が現われる。次に2体目を選ぶと、合体後の仲魔の姿が登場する。気に入ったら合体開始。『真・女神転生』シリーズと違い、合体に影響を及ぼすのは、種族ごとの相性のみ。また、能力が上がるものには「○」のマーク。下がるものには「×」マーク。仲魔のランクアップに必要な触媒となる、精霊が誕生する「*」マークと、ひとめで合体のシステムを理解できる。ランクアップすると、すべての能力が格段にアップするため、精霊を作るのがひとつのポイント。交渉して仲魔を増やし、新しい仲魔を作り出す楽しみが、簡略化されたことによって容易に理解できるようになった。

●じゅげむ評価委員会●

《カテゴリー・レビュー》『女神転生』シリーズの尖った部分を、2次元ファンタジーRPG（いわゆるドラクエタイプ）というオブラートに包み、プレーしやすくした作品である。イベントの出現間隔や、操作性などのベーシックな部分はきちんと押さえられているので、スムーズに没入することができる。ただ、パーティーが全滅するとゲームオーバーになるのは、このタイプにそぐわない。

VALUATION

94年イチオシゲームのスーパードンキーコング。101％完全クリアした私が最近ハマッているのが、ゴール地点からスタート地点にもどるゲームなんですが、これがなかなか難しい。完全に戻れないと思われる面もあるのですが。誰かこの逆ドンキーで完全クリアした人知らせて下さい。（最高のドンキージャンキー）

五劫のすり切れ

クロノ・トリガー

時を越えて冒険する、期待のロールプレイングゲーム

■大きな期待を背負って

久しぶりにユーザーの期待度がケタ外れに高い作品がリリースされる。制作スタッフの豪華さ。スクウェアの新作ロールプレイングゲームであること。画面の美しさの魅力。シナリオの魅力。世界観。様々な期待をもって迎えられる『クロノ・トリガー』。

中世風のスタイルを基本として、原始時代の女の子からロボットまで、いくつもの時代から選ばれたメンバーたちが、さまざまな武器を持ち、物語を背負って共に冒険をする。数々の出来事に出会いながら、魔物と戦って成長する。そして大きな謎に挑む。

制作スタッフの面々。堀井雄二、鳥山明、坂口博信の3人。『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』などの、大物シリーズをゲーム史に送り込んできた彼らが手を組んだことは、ゲームタイトルが発表される前から話題となっていた。人物名とゲーム画面のみのTVコマーシャルを見て、一瞬、何なのだろうか、と興味を引かれた人は多いだろう。

■反射神経は無用

期待感たっぷりに、さっそく画面を見る。ここで、一瞬おっと思う人もいるはずだ。画面のようすだけを見れば、まるで普通のアクションゲームのように見えなくはないからだ。

反射神経が必要なのだろうか、と不安に思うユーザーも多いだろう。『ファイナルファンタジー』のような、純粋なコマンド型のロールプレイングゲームを求めていた人にとって一見違和感を覚える戦闘シーン。パーティ構成や雰囲気は、同じスクウェアの『聖剣伝説2』を思い起こさせる。ところが実際はコマンド入力式。リアルタイム要素がそこに加わっている。敵は常に動いている。敵味方ともに素早さの値に応じて戦闘を行う。プレーヤーの操るキャラのステータス横にあるゲージがフルになったらコマンド入力を行う。要は、『ファイナルファンタジーⅣ』で初めて採用された戦闘システムと同じだ。それを発展させたものと考えてよい。

反射神経や指さばきなどは問われない。そのかわり戦略が必要なのがこのシステムだ。基本的には『ファイナルファンタジー』の戦闘システムに演出を加えたものだ。

■親はどっち?

下世話かもしれないが、制作者の豪華な顔ぶれを見れば、この作品は『ファイナルファンタジー』シリーズと『ドラゴンクエスト』シリーズのどちらの血が多く混じっているのだろうかと考えてみたくなる。

めまぐるしいパーティ展開。コマンド型に演出の加わった戦闘シーン。突飛なイベント。「この町にゆっくり立ち寄っていこう」と思わせない、流れるようなゲーム運び。スピード。

『ファイナルファンタジー』の土台に堀井雄二のシナリオがかみあって、仕上がりはスクウェアらしいカラーに。イベント重視の設計。強制的なイベントに近いものも少なくはない。だが、プレーしていて窮屈な思いはしない。物語に自然にとけ込めるのは、堀井雄二の力だろうか。

■展開の読めないシナリオ

そんな堀井雄二の腕に酔ってみる。かつて『ドラゴンクエスト』で見せてくれたイベントの唐突さ、先の読めない不安感、スリルなどが十分に味わえる。

祭りで賑わう町。突然出会う少女。空間移動装置。そしてアクシデント。あっという間に主人公は大きな物語に飲み込まれていく。目先の目的は薄々ながら分っている。だが、結局はどうすればいいのだろうか。プレーヤーは悩む。先が読めない。物語があまりにも大きなものに思えてくる。

ゲームスタート直後に、すでに最終ボスの名前まで知らせてくれるゲームもある。王様が教えてくれる。掲示板に書いてある。例えば『ドラゴンクエスト』シリーズの半分以上では、使命を持った、選ばれた戦士が主人公で、最終ボスの名前は初めからわかっていた。

『クロノ・トリガー』は違う。あるとき突然、使命を背負わされていることに気付く。先はまったく読めない。どうすべきなのか。不安感。裏返して期待感。冒険を続ける動機がここに発生する。ごく普通の少年が時間を越えて旅をしなくてはならない理由が。

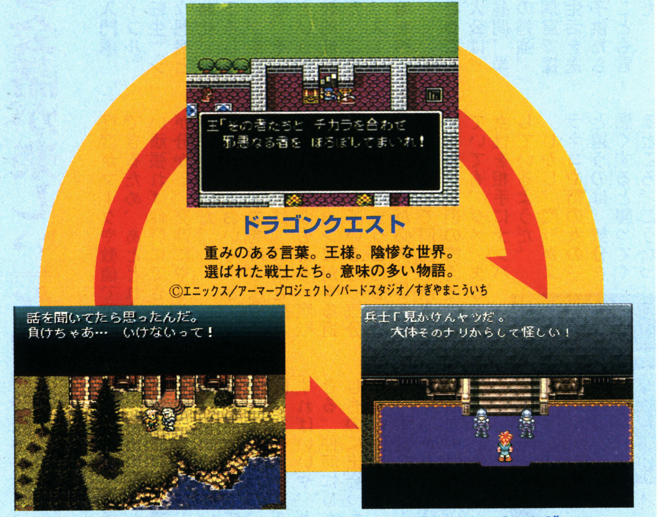
『クロノ・トリガー』の位置

制作スタッフの顔ぶれ。彼らの生み出してきた数々の名作の中で、この作品の位置はどこにあたるのだろう。

壮大な物語。アイテムの魅力。キャラクターの背負った運命。セリフ回し。成長の楽しみ……。

『ドラゴンクエスト』のような重々しい中世のイメージは目立たない。軽快なセリフ。陰惨な世界から平和な世界に、ではなく、事故との遭遇から謎へ。テンポも非常によい。

結論をいえば『ファイナルファンタジー』に近い。画面の雰囲気がスクウェアカラー。戦闘システムの継承。選ばれた身分とはいえない主人公たち。シナリオがスリルを演出してくれる。


王「その者たちと チカラを合わせ
邪悪なる者を ほろぼしてまいれ！

話を聞いてたら思ったんだ。
負けちゃあ… いけないって！

兵士「見かけんヤツだ。
大体そのナリからして怪しい！

ドラゴンクエスト

重みのある言葉。王様。陰惨な世界。
選ばれた戦士たち。意味の多い物語。
©エニックス/アーマープロジェクト/バードスタジオ/すぎやまこういち

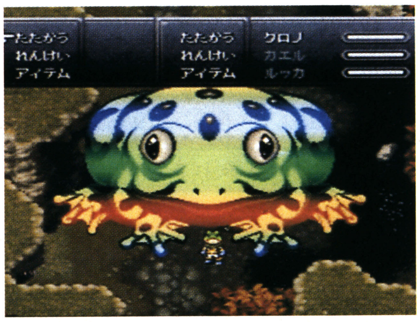
ファイナルファンタジー

演出。軽さ。メンバーの別れ。システムで遊ばせてくれる。スピード。
©1994 スクウェア

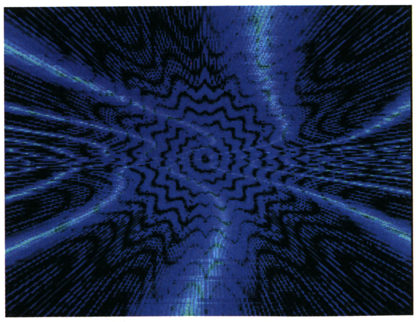
クロノ・トリガー

軽快なセリフ。テンポのよいゲーム進行。
好奇心。スリル演出。

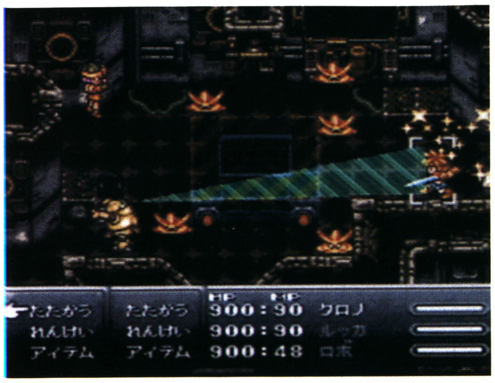
美しく不思議な世界のできごと



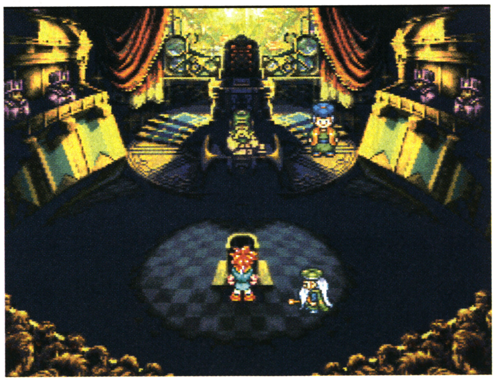
さまざまなタイプの魔物が迫ってくる。小さく、すばしっこい森の生き物。視界をはばむほどの大きな化け物。剣を振りかざす男達



物語の核となるのは時間移動。いくつもの時代を行き来しながら、数々の謎に直面する。同じ町の過去と未来を目にすることになる



突如、目の前に現れる魔物たち。戦いのときだ。敵に囲まれてしまうこともあれば、1対1で剣を振りあわねばならないこともある。戦いで学んだ技は大きな助け。仲間がいれば連携技をも使いこなせる



町の中で、森の中で、城の中で。あらゆる場所で突然巻き起こる事件。知らず知らずのうちにイベントのまっただなかへといざなわれていく。劇的な出会い。裁判。いざこざ。人情。運命が少しずつ見えてくる

95年3月11日
11400円

ゲームの目的■時間移動してしまった女の子を助けるために、過去、現在、未来を行き来しつつ謎を解く／発売元■スクウェア／32M／バッテリーバックアップ／1人用

Jコード 001279

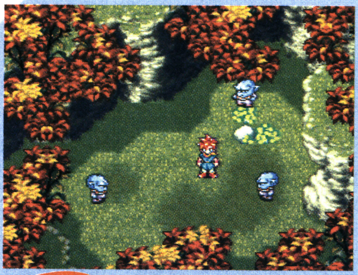
戦闘シーンに不安を抱いたりしていませんか？

よくあるコマンド入力型のロールプレイングゲームに慣れた目には、どうも違和感をもって映る『クロノ・トリガー』の戦闘シーン。敵が動き、迫ってくるための恐怖感の演出。実のところ、そんなルックスに反して、すべきことは単純なコマンド入力のみ。

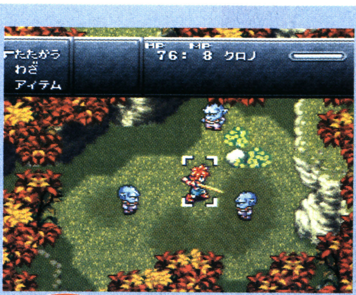
移動中に敵と遭遇する。フィールドがそのまま戦闘シーンの背景となり、戦いが始まる。ここではもうキャラクターを操作するのではなく、命令を与えるだけがプレーヤーの任務となる。

キャラクターの素早さに応じてコマンド入力の順番が回ってくる。もちろん敵が素早ければ、先制攻撃を受けてしまうことになる。コマンドは、戦う、技、アイテムの3つ。瞬時の判断がしやすいシンプルな構成だ。

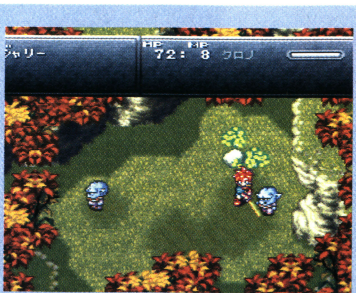
『ファイナルファンタジー』のアクティブタイムバトルが、演出上その姿を変えただけのものにすぎないことがわかるだろう。



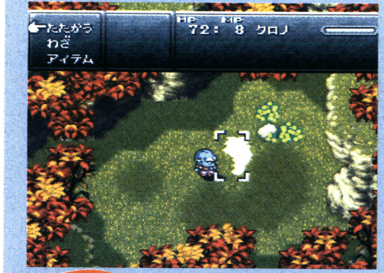
遭遇 森の中を歩いていると、突然しげみから敵が現れて、接近してくる。画面が切り替わり、戦闘開始。



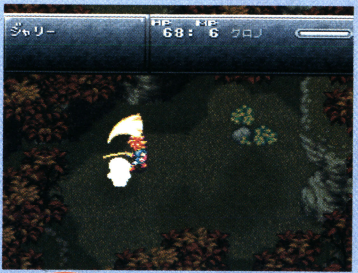
命令 素早さの値が高い順にコマンド入力が回ってくる。あせる必要はない。キャラに命令を与えるだけ。



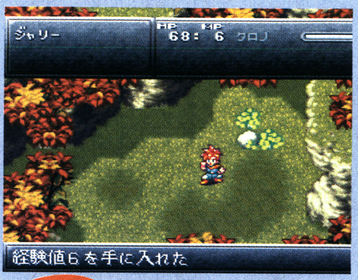
攻撃 “たたかう”を選ぶと、敵に切りかかる。キャラによっては飛び道具を使う。距離は関係なし。



反撃 当然一撃で倒せなければ、敵にも攻撃の順番はまわっていく。1人で複数の敵と戦うときは辛い。



特殊 “わざ”コマンドを選ぶと、レベルアップ時に覚える特殊な技で攻撃することができる。



経験値6を手に入れた

勝利 敵を全滅させることができれば、あるいは敵が退散したら戦闘は終了する。移動画面に戻る。

それぞれの人物にそれぞれの物語

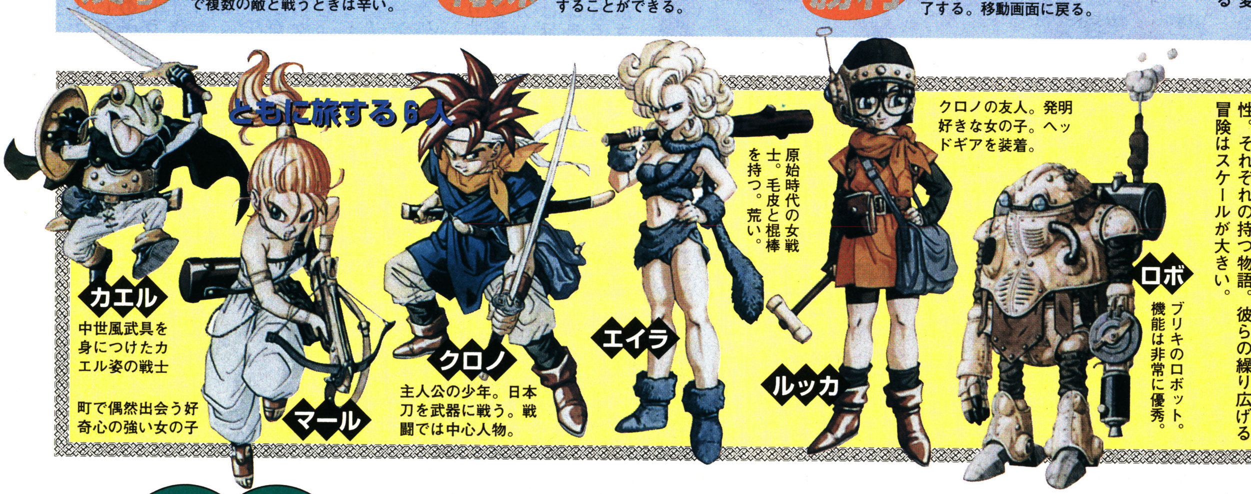
パーティ構成は3人。シナリオの進行にともなってメンバーが入れ替わる。物語の途中、カギとなる場面で彼らは目の前に現れる。

主人公であるクロノを中心として、この6人がさまざまな事件に直面していく。

好奇心だけで行動をともにする者。人助けのために命を張る者。全くタイプの違う6人。

鳥山明のペンによるキャラクターたち。個性。それぞれの持つ物語。彼らの繰り広げる冒険はスケールが大きい。

ともに旅する6人



カエル 中世風武具を身につけたカエル姿の戦士

マール 町で偶然出会う好奇心の強い女の子

クロノ 主人公の少年。日本刀を武器に戦う。戦闘では中心人物。

エイラ 原始時代の女戦士。毛皮と棍棒を持つ。荒い。

ルッカ クロノの友人。発明好きな女の子。ヘッドギアを装着。

ロボ ブリキのロボット。機能は非常に優秀。

●じゅげむ評価委員会●

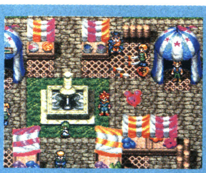
《共通・レビュー》10人中9人にとっての傑作。スケールは大きく、親切設計この上ない。ロールプレイングゲームとはこういうもの、と固定観念を持っている人ならば“気が効いている”と思うだろう。だが、ロールプレイングゲームには最近食傷気味だ、という人にはこれが“余計なおせっかい”になってしまう。物事は常に2つの面から見ることができる。“いたれりつくせり”がその人のゲーム履歴次第で、“うっとおしい”にだって変わる。評価する者をハムレットにしてしまうのだ。

VALUATION

●はじめの5分でぜ～んぶ丸分かり●

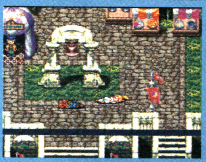
シナリオ理解に努める

ここはどんな世界なのか。町へ。にぎやかな祭りの風景が目に入ってくる。1000年祭。発明家。シルバーポイント。さまざまなキーワードが飛び交う。



気付いたらイベントに

町を歩いていると、女の子がぶつかってきた。話してみると悪い人間ではなさそう。名前入力。供に戦う仲間だと感じる。何気ない演出に大きなイベントがひそむ。



あっと言う間に過去へ

彼女との出会いから、急速にゲームのテンポが速まる。まるで飲み込まれていくよう。指が落ち着いたころには、過去の世界の森をさまよっていることになる。

制作スタッフ・プロフィール

◆堀井雄二

54年生まれ。ライター、漫画原作者などを経てゲームクリエーターに。『ドラゴンクエスト』シリーズ、『いただきストリート』シリーズなどのビッグタイトルを手掛ける。アーマープロジェクト代表。

◆鳥山明

デザイナーを経て、「Dｒスランプ」で漫画家としてデビュー。大ヒット作「ドラゴンボール」連載中。『ドラゴンクエスト』シリーズを手掛けた。それ以外にかかわったゲームは『クロノトリガー』が初めて。

◆坂口博信

62年生まれ。スクウェアの創立スタッフで、現在は代表取締役副社長。『ファイナルファンタジー』シリーズのプロデューサー、ディレクターとしての仕事が最も知らていれる。

麻雀をやりたいんだけど、4人集まらないとできないし、女ではなかなか相手もいないし、西原理恵子のようにフリーで雀荘になんか行けないし。今のところ、麻雀大会IIが私の相手です。赤ずきんちゃんはよく風呂屋で付き合ってくれます。そーだ、りえぞーのまあじゃん放浪記がゲームになったらおもしろいと思うんだけど、どうかしら。がんばれりえぞー！（北原理恵子）

五劫のすり切れ

95年3月31日
7800円(予)

ゲームの目的■塔に捕らわれた女の子を助け出し、ドラゴンナイトと呼ばれる敵を倒しながら最上階を目指す／発売元■ＮＥＣアベニュー／スーパーCD-ROM²

Jコード 002232

ドラゴンナイト&グラフィティ

迷宮で女の子を助け出し、グラフィックモードで再会

■女の子ゲーム代表格

パソコンでヒットした、いわゆる「ギャルゲーム」の代名詞だ。核となるゲーム部分。オマケでありながら核でもあるグラフィティ部分。

ゲームモードは元祖『ドラゴンナイト』の移植版。これに、シリーズ作品3タイトルに登場した女の子たちのグラフィックを楽しむだけのモードが追加されている。

どちらがメインなのかはユーザーによって意見が別れるだろう。グラフィックを見るためだけに購入するだけの価値があるくらい、グラフィティモードは充実している。

■シンプル構造3D迷宮

ゲームそのものは特に飾りのない、3D視点のロールプレイングゲームだ。オートマッピングがあったり、謎がさほど難しくなかったりと親切な点が目立つ。

だが、バランスはややきつめ。こちらのレベルが1つ上がると、新たに強い敵が出現するようになる。いつまでたってもシビアな戦いが続く。そんな中でお金をためて武器と防具を揃えていくしか大幅なパワーアップ方法はない。

魔法はたったの2種類しかない。攻撃魔法と治療魔法。それぞれ、自分のレベルに応じてパワーは上がるが、消費MPも多くなる。

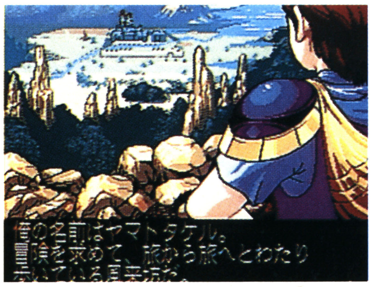
迷宮のあちこちに女の子が捕らえられている。彼女たちを救い出しながら、各階層の階段への道で待っている敵を倒して進む。これの繰り返しだ。

原作と異なり、2人までのパーティプレーができるようになった。

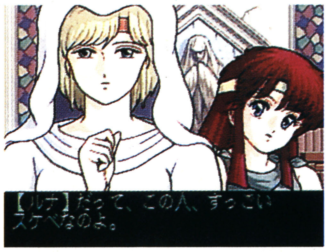
■女の子を見るだけ

『ドラゴンナイト』シリーズ3作品に登場する女の子たち全員のグラフィックを見ることができるグラフィティモード。すべてのパターンが収録されている。1人の女の子でも、普通服姿、ちょっと脱げかけた服の姿、そこそこ脱げている姿など、いくつものバリエーションがある。中にはモザイク処理をほどこしてあるなど、きわどいものもあったりする。それでも、パソコン版にあったもので、今回カットされたグラフィックはほとんどない。

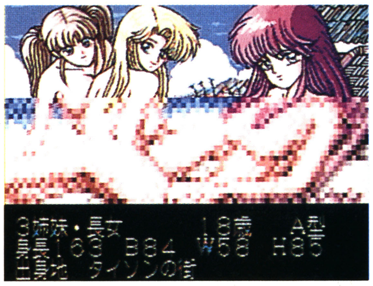
おばあさんも女の子に分類されるらしく、シワだらけの魔女までている。


俺の名前はヤマトタケル。
冒険を求めて、旅から旅へとわたり

オープニング。独り言でゲームの筋をしゃべる


【ルナ】だって、この人、すっごいスケベなのよ。

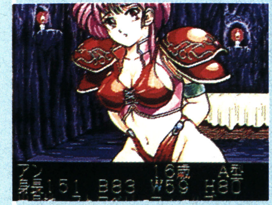
町の各施設にも女の子ばかり。中にはおばあさんもいるけど……


3姉妹・長女　18歳　A型
身長163　B84　W58　H85
出身地　タイソンの街

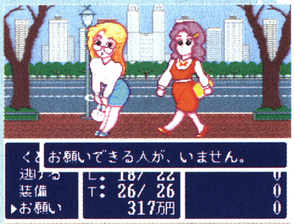
きわどい姿にはモザイクがかけられている

コンシューマーで女の子に会える機会が増えてきた

さまざまな家庭用ハードが誕生した。任天堂以外のハードメーカーが進出してきたことによって多く見られるようになったのは、新技術と女の子だ。ＰＣエンジンでは昔からよく見ることができたが、最近はさまざまなハードで“女の子ゲーム”と呼ぶのが最も適しているのでは、と思いたくなるようなゲームが数々リリースされている。道徳観の問題もあるが、中には本当にギリギリなものもある。『ドラゴンナイト』はどちらかといえばギリギリの部類。パソコンゲームとしては露出度が低かったとしても、一般家庭用ハードでは異色の作品。女の子が欠かせないゲーム。『スーパーリアル麻雀』シリーズ。『卒業』や『誕生』。最近では『ラブクエスト』なんて目の付けどころが面白い。昔に比べれば、女の子ゲームの質は確実に高い。


アン　16歳　A型
身長151　B83　W59　H80

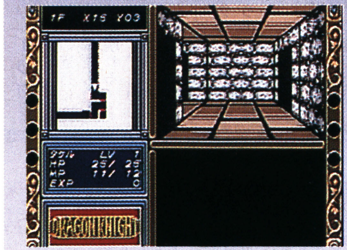
家庭用マシンで会える女の子は多い


お願いできる人が、いません。

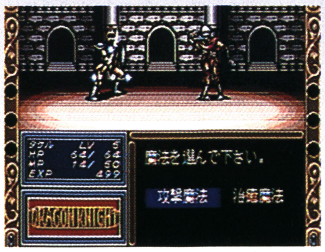
スーパーファミコンの『ラブクエスト』。女の子を口説く

ゲームの部　シンプル・３Ｄ・コマンド・成長

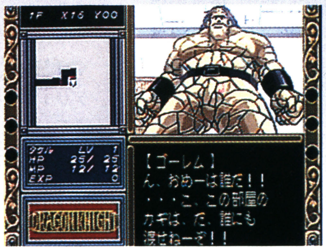
町に到着して、下準備を行うと早速、塔へ向かって出発となる。塔の中はすべて３Ｄ視点で表現されている。戦闘はすべてコマンド入力によるものでリアルタイム要素は全くない。バランスはきついものの、ある程度レベルが上がると、低レベルの敵の攻撃をほとんど回避してくれる。魔法が２種類しかなく、戦闘に関してはあまり戦略を考える必要もない。迷宮内に捕らえられている女の子を救い出すことだけを考えていればよい。上の階に上がるときには各階のドラゴンナイトと戦う。



３Ｄの迷路は広い。でも自動的にマッピングをしてくれるのでさほど苦労はしない。あちこちに仕掛けられているトラップに注意する


魔法を選んで下さい。

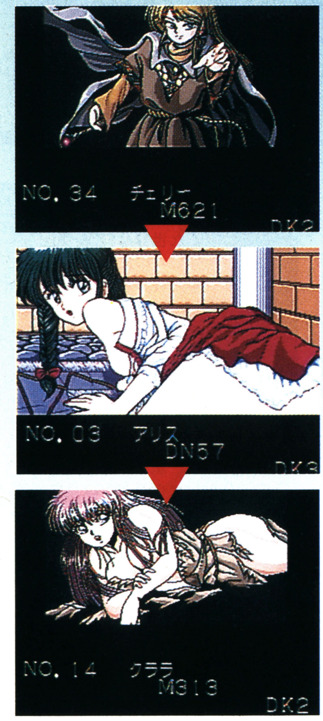
戦闘シーン。戦いは、自分のレベルが高くなればなるほど厳しくなってくる。魔法にばかり頼っているとＭＰはすぐになくなる

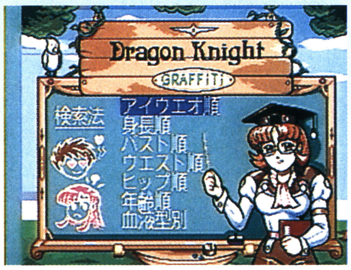

【ゴーレム】
ん、おめーは誰だ！！
・・・こ、この部屋のカギは、だ、誰にも渡せねーぞ！！

イベントもいくつかある。ほとんどは女の子を救い出すためのもの。女の子を救い出すと情報が聞けることもある

グラフィックの部　女の子・スリーサイズ・検索

グラフィティモード。女の子のグラフィックを見るだけのモード。名前順とか、スリーサイズごとに大きい順とか、シナリオ別とか、さまざまな検索方法が選べる。女の子のグラフィックは、ゲーム本編で登場するすべてのパターンを収録している。徐々に脱げていくさまを見ることもできる。パンチラ程度のものから、モザイクが入ったそこそこきわどいものまで色々ある。とにかくたくさんの絵が入っている。徐々に服が脱げていく。





こんなグラフィックが、３タイトルに登場したほとんど全員分入っている。検索は非常に細かくできる

フロントミッション

95年2月24日
11400円

ゲームの目的■太平洋の小島で展開する戦争で、婚約者を敵軍に殺された兵士が復讐を賭けて戦う。／発売元■スクウェア／24M／バッテリーバックアップ／1人用

Jコード 002623

重苦しいテーマとスピーディ展開、兵器改造の楽しみ

■自分のマシンは可愛い

アニメで見られるロボットに比べると目立つ無骨さが、より本物っぽい雰囲気を出すヴァンツァー（アーマー型兵器）。未来の太平洋上の島での戦争。オープニングで主人公の恋人が殺されてしまうような重々しいシナリオ。

戦略型ロールプレイングゲーム。「フロントミッション」に対する表現はいくらでもある。シナリオがよく練られている。いわゆるシミュレーションゲームのスタイルをとった作品で、こんなにまで「物語」が詰め込まれたものは多くない。

それでもこのゲームの中で最も魅力を感じさせてくれるのは、ヴァンツァーの改造だ。パーツごとのグレードアップ。ネーミング。それらすべての組み合せ。ヴァンツァーに感情移入できたときにはじめて「フロントミッション」の魅力が理解できるだろう。

徹底してメカに凝ってみる。プラモデル感覚。他のゲームに例えて言えば「メタルマックス」の戦車改造に似ている。だが、それ以上にこの作品でのヴァンツァー強化はゲームの核に近い場所にある。

■コロシアムがあるから

自分で強化させたヴァンツァーの力試し。パーツを買い換えたら、すぐにでも、どれくらいパワーアップしたのか確かめたくもなる。そんなときはコロシアムに走る。敵と戦ってみると、実は数字ほど強くなってはいなかった、と再びパワーアップに励むことになる場合もあるし、数字以上の結果に喜ぶこともあるだろう。勝てばお金ももらえる。

また、おまけみたいなものだが、自分のヴァンツァーのパスワードが出る。別のカセットに移動して、コロシアムで他のヴァンツァーと対戦できる。

■戦闘は兵器活躍の場

愛機を強化したところで実戦におもむかなくては意味がない。サイフも満たされない。

このゲームを特徴付けている要素の一つ、洗練された戦闘シーン。1対1のヴァンツァーどうしの戦い。美しく、緻密な画面。

装備している武器の種類によって攻撃方法はさまざま。格闘。近距離ガン。遠距離ミサイル。

ヴァンツァーが攻撃を受けたとき、どのパーツを狙うのかは指定できない。その代わり武器の選び方が重要になってくる。1回の攻撃で大きなダメージを与えるが、1カ所にしかヒットしない格闘、ライフルなど。逆にダメージは低いが、数カ所にダメージを与える近距離ガンなど。

レベルアップ時には、格闘・近距離・遠距離・早さのステータスが上がる。けると、ボディ、右腕、左腕、足の4カ所のうちいずれかのゲージが減る。足を破壊されると移動が遅くなる。腕は攻撃が不可能になる。ボディが壊されてしまうと、そのマップから離脱しなくてはならなくなる。

質の高いコマンド型成長ゲームを数多くヒットさせてきたスクウェア。盲目的な信者は多いだろう。

そんな彼らがこのゲームを手にしたとき、どんな反応をするのかわからない。だが、ヴァンツァーをロールプレイングゲームのキャラクターに置き換えて考えれば、少なくともこのジャンルを初めて体験するための入口には適している。

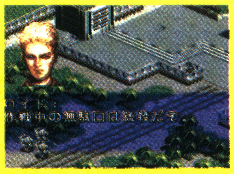
●じゅげむ評価委員会●

《カテゴリー・インプレッション》「シミュレーションロールプレイングゲーム」ではありますが、ほとんどシミュレーションの世界といっていいのでは…。バトルシーンはすごくスピーディだし、アクションも本格的。いろいろな武器が装備できて、画面上で見ることができるのが楽しい。プレー時間の半分は自機をいじっていたりして。ただ、キャラの成長システムがちょっと分かりづらかったのと、必殺技の覚え方が遅めなのが残念。シミュレーション好きにはおすすめします。

VALUATION

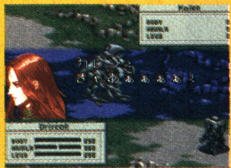
●はじめの5分でぜ〜んぶ丸分かり●

どんな世界？　どんな戦争？


ロイド：
作戦中の無駄口は銃殺だぞ

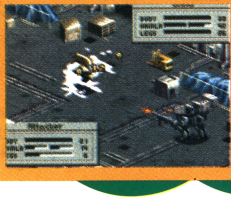
最初から任務の重さが伝わる。潜水艦、極秘、偽装、偵察。次々と緊張感に満ちた単語。任務が始まるとここにも緊張感。「私語は銃殺」とは厳しい、と思えば、これは主人公のセリフだった。

どんなシナリオ？


カレン：
きゃあぁぁぁぁ！

物語のイントロダクションが始まる。主人公の婚約者でもある兵士のカレンが、妙な敵工場を極秘偵察中、ひそんでいた敵軍に包囲される。主人公達が援護する間もなく、あっけなく破壊された。

どうやって戦うの？



カレンが撃たれるシーンからそのまま戦闘モードへ。ザコとボスがいる。攻撃方法は数種類ある。ダメージは数カ所に受ける。ボディ破壊で決着が着く。こうして戦闘システムをここで教えてくれる。

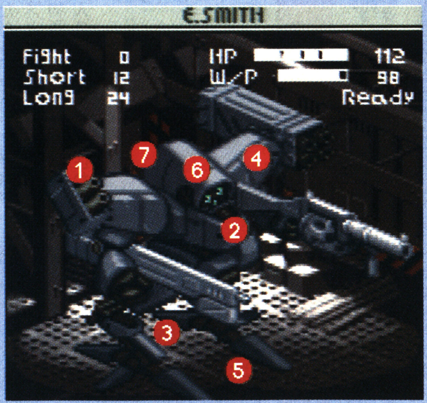
ヴァンツァー改造に首ったけ

戦闘の主役であり、ゲームの主役でもあるのが数々のヴァンツァーたち。一見複雑そうなヴァンツァーの改造。

何度かパワーアップを重ねながら実戦で試してみるのを繰り返しているうちに改造に慣れてくるはずだ。パーツごとに強化できるためにより複雑に見える。

基本的に普通のロールプレイングゲームの武器や防具と同じような感覚で、色々と試してみたい。

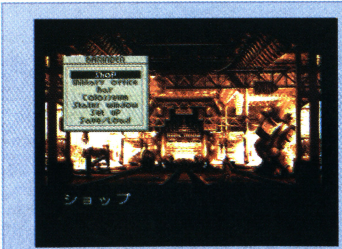
こんなにいじれるんですよ


E.SMITH
Fight 0
Short 12
Long 24
HP 112
W/P 98
Ready
1
2
3
4
5
6
7

①：武器。右手、左手、右肩、左肩に装備可能。両手に装備すると格闘戦は不可能に。②：ボディ。耐久力とエンジン能力を左右。これを破壊されたら終わり。③：右腕。④：左腕。ともに武器を持たなければ格闘戦を考えたパーツが必要。ガンも組み込める。⑤：両足。移動能力を大きく左右する。⑥：コンピューター。各ステータスを伸ばす。⑦：バックパック。アイテムストッカー。

町で行動します

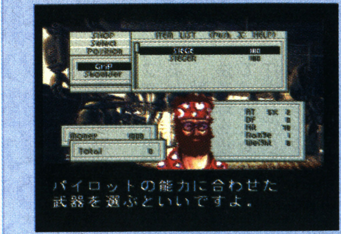
町をグルリと見物。「セットアップ」で、バラ買いしたもの、拾ったものの装備が可能。


SHOP
Military Office
Bar
Colosseum
Status Window
Set up
Save/Load

ショップ

何か売って下さい

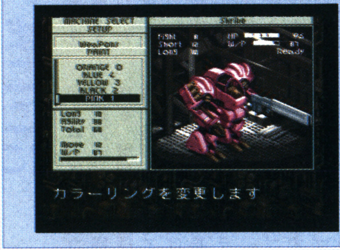
お店へ。セットアップしながら買う・バラで買う・売る。オヤジが説明もしてくれる。


SHOP
Select
Portion
Grip
Shoulder
ITEM LIST
SIEGE
STECER
Money
Total
AT
DF
HR
Range
Weight

パイロットの能力に合わせた武器を選ぶといいですよ。

色を変えてみる

カラーリングはキャラ見分けの他、感情移入に役立つ。ユニフォームにもなってくれる


MACHINE SELECT
SETUP
Weapons
PAINT
ORANGE 0
BLUE 4
YELLOW 3
BLACK 2
PINK 1
Strike
Fight
Short
Long
HP
W/P
Ready
Move

カラーリングを変更します

それは真夜中のできごとだった。Macで、とあるシューティング系ゲームに熱中している最中に発生した。突如、マウスのボタンが押したままの状態に陥って…。以来、私は「力加減がわからなくなるほどゲームに熱中してはイケマセン」を教訓にしておりますが、予備のマウスは購入しました。みなさまもお気をつけて。（まうすぶれーかー）

95年3月17日
10800円

ゲームの目的■4つの短いシナリオをクリアしていく。ひとつのシナリオには、表と裏の主人公がいる／発売元■エニックス／16M／バッテリーバックアップ

熱血大陸バーニングヒーローズ

Jコード 003867

ぶ厚い短編小説集を読む楽しみ

■立場を変えて楽しむ物語

『熱血大陸バーニングヒーローズ』では、ひとつのシナリオをクリアすると、そのシナリオの主人公が途中で出会ったキャラクターの立場になって、物語を進められる。

例えば、リュウという主人公が登場するシナリオでは、途中でロウガという男に出会う。そしてリュウでシナリオをクリアすると、ロウガとなってリュウのシナリオをプレーできる、というわけ。つまり、ひとつのシナリオを表裏2人の主人公で楽しむことができ、別の視点でシナリオを楽しむことができる。

しかし、2人の主人公の目的が同じという欠点もある。つまり、主人公を変えてもストーリー展開がほとんど変わらないため、同じシナリオをプレーしても、あまり新鮮な気持ちになれない、というのが残念だ。

■殴られるのが楽しみ!?

戦闘でもっとも注目したいのは、「熱血攻撃」という攻撃方法。主人公が敵の攻撃を受けると熱血値が上昇、それが100パーセントになると強力なバーニングドラゴンを召喚、敵に大ダメージ！　一度召喚すると、熱血値を溜め直さなければ使えない、という制約つきだが……。

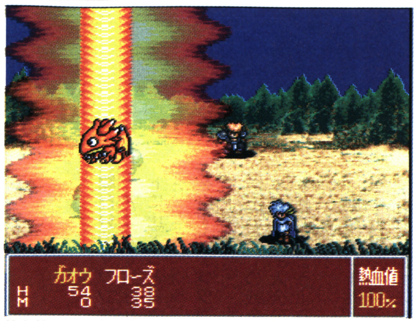
だがこのため、早く熱血値を溜めたくて、戦闘中は主人公を攻撃する敵を応援して、主人公が攻撃を避けると頭にくるという、悪役びいきの心理が働いてしまう。攻撃をくらっても楽しみがあるあたり、対戦格闘アクションゲームのようでユニークだ。

■フォーメーションの盲点

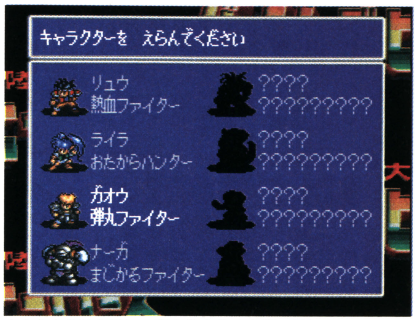
このゲームの戦闘は、フォーメーションを組んで戦う。フォーメーションは主人公ごとに約10種類ほどあり、必殺技を使えるものや防御中心のものもある。敵味方の強さを考えて、有効なフォーメーションを組むことができる。だが、最終的には主人公のみを前に出して、ダメージを優先的に受けさせるフォーメーションで固定されてしまうことが多い。

■マイペースに遊べる

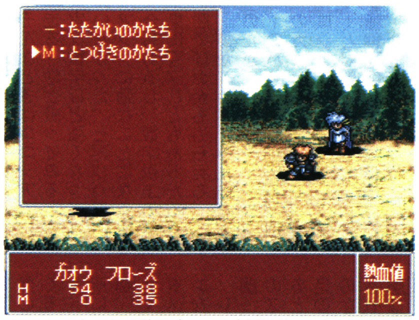
ひとつのシナリオをクリアするのに必要な時間は、約10時間だ。シナリオが4つ、主人公は表裏で計8人だ。つまり、計算では80時間近く遊べる。じっくりと時間をかけて、すべてのシナリオを解いてもいい。また、サッとひとつのシナリオを解くこともできる。ただ、敵と戦う回数が多いというのは残念だ。



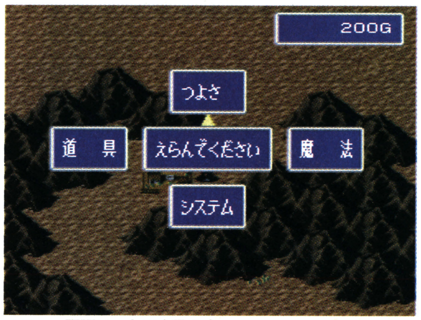
熱血値が100パーセントになると、ドラゴンを召喚できる



表の主人公は左側に、裏の主人公は右側に現れる



フォーメーションは戦闘時にのみ変更可能



メニュー画面は、とても見やすい

!? スーパーファミコン

95年2月24日
9980円

エストポリス伝記Ⅱ

Jコード 001031

ゲームの目的■神と人間どちらがこの世界の住人なのかの審判の戦いをするロールプレイングゲーム／発売元■タイトー／20M／バッテリーバックアップ／1人用

押して乗せて爆破して道を見つける

■世界観のこだわり

このゲームは前作の続編というより、プレ・ストーリーである。前作のオープニングに登場した虚空島戦役が、今回の舞台だ。

全3部作からなるシリーズということで、作り手が「エストポリス」という世界に、大きな構想を持っていることがわかる。それはどれだけこの『Ⅱ』に反映されているだろうか。

■ダンジョンで知恵比べ

今回の特徴は、ダンジョンの中の冒険が好きなプレーヤーにとって、特に楽しめる要素や試みがなさていることだ。

ダンジョンの中は、仕掛けや謎解きが盛りだくさんだ。あるときは草やツタを切り払って隠れた道を発見し、またあるときには爆弾で壁を壊して道を作る。橋を組み立てたり、うまくブロックを並べてスイッチを作動させたりと、機知に富んだ仕掛けがある。

さまざまな動作ができるスキルシステムも、ダンジョンでこそ効果を持つし、ダンジョン内だけ敵のモンスターの姿が見えるシステムも、賛否は分かれるにしても力が注がれていることはわかる。

■スムーズなゲーム進行

重厚なダンジョンにくらべ、そのほかの部分は軽快だ。仲間になるカプセルモンスターがかわいい。

さて、前作はラブロマンスを散りばめたシナリオだったが、今回はどうなるのか。というところで残念ながら字数が尽きた。

ダンジョンに比べれば戦闘は楽だ

頭をしぼって謎にいどむ

スーパーファミコン

95年3月24日
8800円

ベースボーラー

Jコード 002631

ゲームの目的■登場人物はみんな超野球選手のロールプレイングゲーム／発売元■パック・イン・ビデオ／スーパーCD-ROM2専用／1人用

破天荒な魔球の魅力がいまここに

■野球ロールプレイング

野球をモチーフにしたロールプレイングゲームである。

ただし、野球と言ってもただの野球ではない。魔球アリ、秘打アリの、ひと昔前大人気だった野球アニメそのままの、なんでもありの野球が行われるのだ。

かつて、誰もが夢中になった魔球アニメ。消える魔球や分身魔球にあこがれ、その球を打とうとしたライバルのバッターに心動かされた、あの頃が蘇る。

ただし、ここでは野球アニメとはちょっと毛色の違う物語が繰り広げられる。主人公は野球の星に住む少年。聖なる野球で、魔力を使う暗黒野球一味を退治するという、かなり変わったファンタジックな設定である。

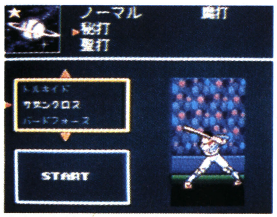
敵のピッチャーは暗黒投法で球を投げ、それに対して、主人公のバッターは聖打法で立ち向かう。よくあるファンタジーロールプレイングゲームの魔法が野球になったと考えるのが、ふさわしいのかもしれない。

■システムは意外と正統派

戦闘の野球はアクションゲームではなく技コマンド選択方式。戦って経験値を稼ぎ、魔球や、聖球、魔打法、聖打法を覚えていく。野球のイニング数は、戦闘の回数になる。成長すれば、長いイニングを戦えるようになる。

バットやグローブといったアイテムを入手することで戦闘能力がアップ。こういう所はオーソドックスなロールプレイングゲームとまったく変わらない。

CD−ROMならではのアニメーションも抱負に使われており、PCファンの期待を裏切らないつくりになっている。野球が好きな人よりも、普通のロールプレイングゲームに飽きてしまった人におすすめだ。



多彩な打法でかっとばす

!? PCエンジン

SFC
PC

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

永遠のフィレーナ

95年2月25日
9800円

ゲームの目的■男として育てられた少女が、帝国軍から故国を取り戻す。／発売元■徳間書店インターメディア／12M／バッテリーバックアップ／1人用

Jコード 003051

流しソーメンのような口当たり

■物語を楽しむRPG

『永遠のフィレーナ』は同名の小説が原作。祖国を帝国に滅ぼされた少女、フィレーナの冒険物語だ。

ところで、このゲームはスーパーファミコンのロールプレイングゲームにしては珍しく、登場人物の名前を変更できない。名前が固定されている、つまり、プレーヤーのキャラクターに対する感情移入よりも、ストーリーでプレーヤーを引き込む試みがなされているということ。

名前を変えられない、というのはCD―ROMのロールプレイングゲームに多いが、これはただ単にキャラクターを喋らせたいがための理由が多い。キャラクターの声を出させるための制約が大きい、スーパーファミコンでは滅多に見られない手段だ。

また、敵である帝国軍の視点でイベントが進むことがある。フィレーナと敵の立場、ともに知ることで、プレーヤーは小説の読み手もしくは、映画の観客になれる。ただ、敵の会話によって次の展開が読めてしまうことがある、というのが残念だ。

■魔法のない世界

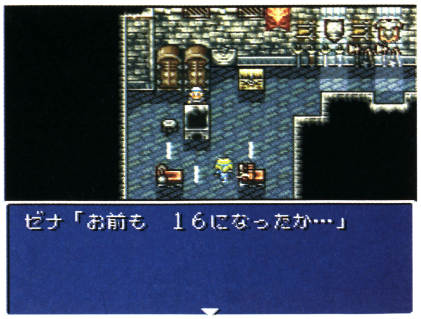
このゲームが普通のロールプレイングゲームと違っている点はもうひとつ。魔法がない、ということ。その代わり武器ごとに必殺技があり、それが魔法のような効力を持つ。また、武器は最大3つまで装備可能で、敵によって武器や必殺技を使い分けていくといったこともできる。敵も必殺技を使うため、武器と技での戦闘となる。

また、戦闘はリアルタイム形式。キャラクターの名前の右にあるバーメーターのゲージが時間とともに増えて、満タンになると行動が可能になる。敵のバーメーターは見えないが、やはり同じ概念で動いている。さらに、敵味方を問わず素早いものほどバーメーターのゲージが溜りやすい。

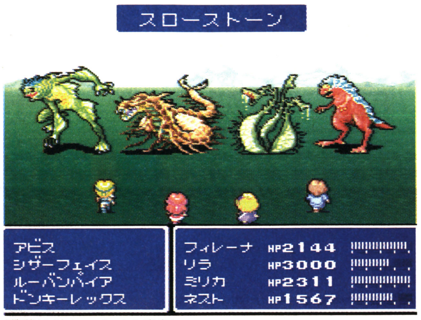
戦闘では、行動可能になったキャラクターに、テキパキと指示を与える必要がある。

■流れるような展開

ストーリーの流れを大事にするこのゲームでは、謎解きの難しさはない。つまり、プレーヤーの自由度よりも、展開のスムーズさを優先させている。だから、途中で行き詰まって投げ出したりしたくなることもないかわりに、それを突破したときの達成感にもとぼしい。ひとつの小説や映画を鑑賞するような気持ちで、プレーできる。あっさりとした、口当たりのいいロールプレイングゲームを楽しみたい人におススメ。


ゼナ「お前も　16になったか…」

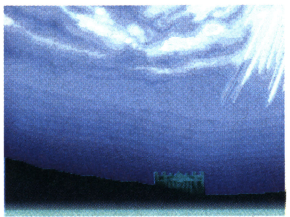
スタート直後から、たたみかけるような展開が待ち受ける


スローストーン

アビス
シザーフェイス
ルーバンパイア
ドンキーレックス

フィレーナ HP2144
リラ HP3000
ミリカ HP2311
ネスト HP1567

戦闘はリアルタイム進行


オープニングのブルーが、とても印象的

もっと楽しくなる

『永遠のフィレーナ』は、首藤剛士氏による同名の小説が原作。キャラクターデザインは『機動警察パトレイバー』の高田明美氏。強さとやさしさがにじみ出ているフィレーナの表情は秀逸。小説版『永遠のフィレーナ』はアニメージュ文庫／徳間書店から、全9巻が発売中。ゲームはオリジナルなので、まずは原作を読んでみては。また、オリジナルアニメビデオが、徳間ジャパンコミュニケーションから発売中。小説、アニメ、そしてゲームと、さまざまなメディアに登場している『永遠のフィレーナ』。どのフィレーナから会ってみる？

―関連図書―

ラブクエスト

95年3月17日
9800円

Jコード 002852

ゲームの目的■結婚式の最中に突然消えた婚約者を、東京中を巡って探すロールプレイングゲーム／発売元■徳間書店インターメディア／バッテリーバックアップ／1人用

女性を口説き歩き、消えた婚約者を探す

■とにかく笑いのみを追求

従来のロールプレイングゲームのスタイルをとりながらキャラクターやシステム、細部の色づけにいたるまで、お笑いが満ちている。「女性を口説きながら東京のいくつかの町を回って消えた婚約者を探す」と聞いて、このゲームの正体をつかむのは難しい。武器として口を身につけコマンド式の戦闘を行う。敵はすべて女の子で、口説き落とすと「あーん」などと声をあげて消えていく。あえて例をあげると、かつてファミコンでリリースされた『チャイルズクエスト』っぽい。

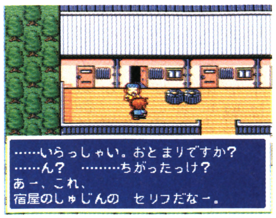
■徹底した笑いの心

導入部で主人公が結婚式をあげるシーンがある。ここで相手の女性が突如消えてしまう。こうして、彼女を探すのがゲームの目的であることを教えてくれる。ここで「探しますか？」との選択肢。探さなければ、『ラブクエスト』を中古ファミコンショップに売りにいくエンディングが始まるのだ。ひたすら笑いを中心に置いたデザインだ。

戦闘メッセージも愉快。ポケベルを使い、つめを噛み、寂しいと言う女の子たち。1回の戦闘で得られるお金もゲーム序盤で100万を超える。笑いのスケールは大きいほうが楽しい。

■TVゲームのパロディ

町に散らばるキャラクターたち。印象として、そのうちの90％くらいがギャグを言う。さらにそのうちの50％くらいはシナリオに関係のないギャグを言う。ギャグもしつこいと飽きるものだが、彼らのギャグはいつまでたっても親しみやすい。練られている。なかには「ここを南にいくと○○があるよ。でもなんでこんなRPGみたいなこと言わなきゃならないのかな」のようなわかる人にはわかるギャグもいろいろ出てくる。


……いらっしゃい。おとまりですか？
……ん？　………ちがったっけ？
あー、これ、
宿屋のしゅじんの　セリフだなー。

イベント1つにつき、1笑いは確実

サージングオーラ

95年3月17日
8800円

Jコード 001341

ゲームの目的■呪法を駆使して戦い抜くファンタジーロールプレイングゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／16M／バッテリーバックアップ／1人用

剣の力が通用しないファンタジーの世界

■呪法の支配する世界へ

このゲームには、従来のロールプレイングゲームの魔法のかわりに、絶大な力を秘めた呪法が活躍する。物語の舞台は、復活した闇の呪法士ルフィードが支配している世界。ルフィードの操る闇の呪法の威力は強大で、力だけでは対抗できない。唯一、闇の呪法に立ち向かえるのは、同じく呪法の力を操れる者だけなのだ。

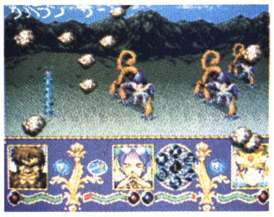
■呪法が生むゲーム性

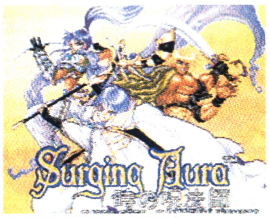
この世界で呪法を操れるのは、主人公の王子と敵のみだ。呪法には、光、闇、気、固、念、液の6種類があり、さらにそれぞれが攻撃や防御、回復といった6段階に分かれている。

呪法を唱えるには詠唱時間がかかり、強力な呪法ほど多くの時間を要する。それによりリアルタイムで行われる戦闘では、タイミングよく呪法を唱える必要がある。また、敵の中には攻撃呪法を跳ね返す呪法を唱えるものもいて、むやみに強力な呪法を唱えるだけでは生き残れない。

とはいっても、難解なゲームではない。ストーリー展開は枝分かれのない、オーソドックスなものだし、敵キャラクターは丁寧に描かれている。操作方法も簡単。あとは画面中を舞う派手な呪法を楽しめばいい。

このゲームは呪法に対してのこだわりが強い。剣と魔法の戦いよりも、呪法による派手な戦いを楽しんでみたい人にプレーして欲しい。


迫力の呪文が炸裂



主人公と冒険する仲間たち

五劫のすり切れ

超ゲームベタな私でも楽しめるのが、東京ディズニーランド大冒険。マリオもドンキーもすべて1面をクリアーできず、なかなか先に進めないのでいつも途中で挫折。なのに東京ディズニーランドだけはなぜか進む。パスワードが○△□などを使ってることを考えると小さい子向けなのかもしれないけど、26歳の私は充分楽しんでます。（エンディングに縁のない女）

アナザ・バイブル

95年3月3日
5500円

ゲームの目的■『女神転生』の世界観、システムを応用した、低年齢向けシミュレーションＲＰＧ／発売元■アトラス／4M／バッテリーバックアップ

Jコード 000884

メガテンシリーズ最新作は低年齢層向け

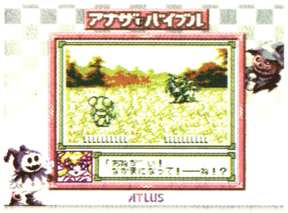
■あくまさんこんにちは

凶暴極まりない容姿の悪魔に呼びかける少女。「なかまになってくださーい」。なんとも可愛らしいメガテンが現れたものだ。世界観を踏襲した、戦略重視『魔神転生』シリーズ。見おろし型2D画面を採用した、物語重視の『ラストバイブル』シリーズ……。増殖を続ける『女神転生』ワールドからまた新シリーズが登場した。この『アナザ・バイブル』は小学校低学年から中学生まで、低年齢層をターゲットに製作されたタイトルだ。悪魔合体などの『女神転生』のシステムを引き継いでいるものの、ストーリーは完全オリジナル。つぶらな瞳のデフォルメキャラ。ひらがな表記の、分かりやすいセリフ。なるほど、画面を見る限り、複雑そうな要素は感じられない。ではゲーム自体はどうなのだろうか。あてもない旅に出ている主人公がどこからともなく聞こえてくる悲鳴を耳にするシーンからゲームは始まる。盗賊に襲われた少女を救うという条件のもとに、いきなり戦闘が開始される。戦闘は、フィールド上に何人もの敵味方が入り交じる、シミュレーション形式。ユニットを移動させ、敵と接触。たたかう・まほう、といったコマンドを入力し、戦いが展開していく。画面上には女の子を囲むようにして、6体の敵ユニットが配置されている。各戦闘開始時には、「すべてのてきをやっつける」という風に勝利条件が明示される。初回の勝利条件は「おんなのこをすくい、まちへはいる」。敵に攻撃を仕掛けると、反撃もなく、倒れてしまった。画面奥を陣取るボス格のユニットも、同様に一回の攻撃であっけなくダウン。女の子を救い、町へと入っていく。テンポこそはいいものの、あまりの簡単さに、物足りなさが残った。

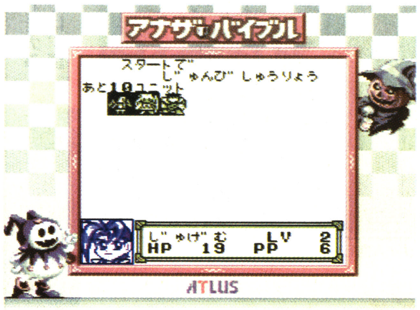
■悪魔合体を存分に

しかし、ゲームを進めていくうちに、その印象も変わってくる。戦闘は回を重ねる毎にゆっくりと手強さを増す。旅の途中では、特殊な能力を秘めた仲間と出会う。パーティが充実してくるにつれて、適材適所にユニットを送り込む、戦術を練る楽しみが味わえるようになった。メガテンシリーズの面白さの基本、悪魔合体システムにも、じっくりと取り組むことが出来る。経験値によって、悪魔が形相険しく、より強いものへと成長していく。ある程度まで成長すれば、今度は、マシンと悪魔を合体させ、さらに強いユニットを作り出せるバイオ合体が楽しめる仕掛けになっている。

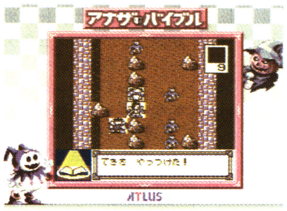
「子供向け」と謳われたものは、ゲームに限らず、本当に子供だましのいい加減な内容のものが多い。『アナザ・バイブル』はそれらとは異なり、誰も気楽に遊べるようにと、「とっつきやすさ」に工夫が払われた作品だ。



とにかく語りかけることが大事だ



悪魔合体で自分だけの部隊が作れる



素早い順にターンが回ってくる

街角で聞いてみた

「ゲームボーイで息抜きに遊ぶと、とても面白い。スーパーゲームボーイで大画面のプレーになるとつまらないのはなぜ？」（市川誠さん／17歳／アルバイト）。
「メガテンのイメージを壊すような作品を出すのは、もうやめて欲しい」（原田良介さん／14歳／中学生）
「『シャイニングフォース』に似ている」（田岡大輔さん／18歳／予備校生）。
「子供っぽいらしい、との前知識はあったんだけど、いざ買ってみたら自分の覚悟が足りなかったことに気付いた」（橋本美加さん／24歳／無職）

ゲームボーイ

ゲーム用語のA to Z ゲーム用語のA to Z

シークタイム

CD－ROMやハードディスクなどで、データ読み取りヘッドを目的の場所まで移動させるためにかかる時間のこと。もちろん早いほど優秀だ。もしもわかりにくければ、音楽用のCDプレーヤーを思い浮かべるとよい。厳密には少々異なるが、早送り時などに曲を探している「間」が、要するにシークタイムである。

硬い

「1発で撃墜できないこと」を意味するシューティング系のゲーム用語。例えば2発撃たなければ破壊できない敵は「ちょっと硬いヤツ」であり、500発撃たなければ死なないボスは「すげえ硬いボス」と呼ばれる。最近はRPGにおいてHPの多いボスキャラなどを「硬い」と呼ぶ表現も一般化しつつある。

エスパークス 異次元からの来訪者

95年3月31日
9500円(予)

Jコード 001040

ゲームの目的■超能力兄弟が大冒険。時空を救うアクションロールプレイングゲーム／発売元■トミー／12M／バッテリーバックアップ／1人用

超能力兄弟がタイムトリップ

■文房具から飛び出したヒーローたち

ステーショナリーから始まり、月刊コロコロコミックで人気に火がつきコミック化された『エスパークス』が、今回スーパーファミコンのゲームに登場した。

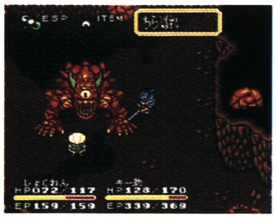
主人公エスパークスと兄のサジタリアスは、超能力の使える「ニュートロン戦士」。このゲームは、時空の主導権を狙う悪の力に、2人が超能力で立ち向かうロールプレイングゲーム。この兄弟のほか、原作の3人のキャラクターが仲間になり、最大3人のパーティーで冒険をする。

■超能力の戦い

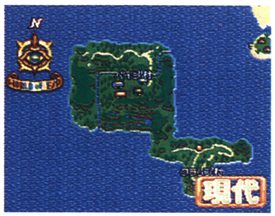
敵との戦闘はアクションバトルだが、武器の攻撃よりもむしろ、超能力による特殊攻撃がこのゲームの見どころだ。また、仲間たちは人工知能によってオートマチックで戦ってくれる。プレーヤーは「ちらばれ」「いろいろためせ」「にげまくれ」など、8種類の命令を使い、仲間たちを導いていくのだ。

■時間を超えた冒険

このゲームは、現在、過去、未来を行き来してストーリーが進んでいく。そのため、一度行った場所でも過去に遡って同じ所で取った行動で、現在に何か変化が起きていたりする。こんなタイムトリップ感覚が味わえるのも、このゲームの面白さのひとつ。SFでもファンタジーでもない『エスパーク』固有の世界で遊べる。



協力して怪物に立ち向かえ



この大陸でタイムトリップ

スーパーファミコン

ヤムヤム

95年2月17日
9800円(予)

ゲームの目的■コミカルな主人公が“しあわせ”をもとめて冒険するロールプレイングゲーム／発売元■バンダイ／12M／バッテリーバックアップ

Jコード 002810

かわいいコンビには旅をさせよ

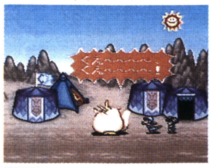
絵本のような世界で、かわいいキャラクターが冒険する、コミカルなロールプレイングゲームだ。

「くえ〜」と鳴くでぶなアヒル？「ヤムヤム」と、その大親友のもぐら？「マグマグ」のコンビが主人公だ。町には小さな事件がいっぱい。町を「しあわせ」にするのだ。

町から町への移動は3Dのアクションゲーム。

ヤムヤムをかわいがりながら育てていく、ほのぼのとしたあったかい雰囲気のゲームである。

くぇ〜と鳴くのがヤムヤムだ



スーパーファミコン

マークの見かた

長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年3月
10800円

旧約・女神転生
（ 女神転生Ⅰ＆Ⅱ）

Jコード 003191

ゲームの目的■元祖・悪魔合体システムの3Dダンジョンタイプ・ロールプレイングゲーム／発売元■アトラス／16M／バッテリーバックアップ

ファミコンの名作2篇をリメイク

■「徹夜で合体」の思い出

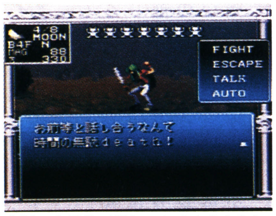
噂だけが先行していた、ファミコン版『女神転生』シリーズのリメイクバージョンが、いよいよ発売となる。収録される『デジタルデビルストーリー・女神転生』は87年に、『女神転生Ⅱ』は90年に、それぞれナムコから発売された。今回のオムニバス版は『真・女神転生』シリーズ同様に開発元のアトラスよりリリースされる。

このシリーズは多くの点で、86年以降のロールプレイングゲーム群とは異なる挑戦をし続けてきた。重苦しさを表現した3Dダンジョン、2つの命を1つに加工する背徳的な悪魔合体、世界中の伝説から選ばれた多数の悪魔、コンピューターと魔法、剣と銃。当時でいう「ファミコン4大RPG」の中の1本だったほどの人気を誇り、スーパーファミコンへ時代が移ると『真・女神転生』シリーズへと発展した。

■追加された項目

『Ⅰ』と『Ⅱ』はそれぞれ全く違うストーリーながら、悪魔合体や画面構成などはほぼ共通だった。特に人気を呼んだのが「悪魔との会話→仲間に加える→合体」だった。主人公のレベルアップやストーリー進行よりも、悪魔が1匹でも多く仲間になるほうが楽しかった。『旧約・女神転生』では新モンスターが数体増える。合体のためだけに徹夜する楽しみが増えるわけだ。悪魔との会話にもバリエーションができた。

イベントもいくつか増える。ファミコン版ではあまりにもイベントが難解だったため、苦労したプレイヤーも多い。そのいくつかは改良される。『真・女神転生』シリーズから採用されたオートマッピングなどの便利機能も導入、当然グラフィックや画面構成などもリニューアルされた。ただの「リメイク」ではない。



会話の多様化が新しいかけひきを生む

95年2月24日
8800円

DRAGON TYCOON"EDGE"

Jコード 002224

ゲームの目的■主人公が他生物に乗り移りながら成長し世界の壊滅を防ぐ／発売元■サラインターナショナル／650M／CD-ROM

究極兵器奪回のために召喚された霊体

■他生物に乗り移って能力を高める

主人公・アルムは霊体である。最初は仮の肉体を持っていて、敵との戦闘で勝利すると、強制的にその敵の体に乗り移る。その時、自分の持っていた魔法などの能力は、移動される。また、乗り移る瞬間、その敵の記憶が一瞬よみがえり、その情報をもとにこの世界の謎を解いていくのだ。

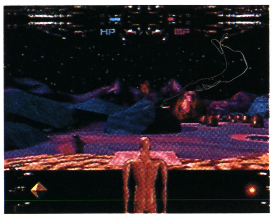
自分がカニの化け物や、宇宙人などの得体のしれないものに姿を変えて、ノソノソと歩き回る。同じ種族と出会えば、鳴き声で挨拶するし、なんとなくその種族の一員になった気分になる。しかし、戦闘で他の種族に乗り移った途端、敵同士になり、出会えば敵意をむき出しの戦いが始まる。自分は、この世界の住人ではないという、孤独感が漂う瞬間だ。

もし、自分より弱い種族や、見るからにグロテスクでカッコ悪い種族になりたくないときは、戦闘を放棄して逃げ出せばよい。

■神秘的な惑星世界の謎

主人公の後ろ姿の向こうには、立体的な岩や建造物が散在するフィールドが広がっている。ゲームは全てこの視点で進行し、前進すれば、景色は後ろに流れていく。

「霧の種族」の邪悪な法王が支配する惑星エッジが舞台。危機感を抱いた賢者が召喚した主人公は、生命を持つ機械・アウトニオンを霧の種族から奪還するために、この惑星上をくまなく探検し、「5つの魂」を見つけるのが使命だ。決められた日数以内に奪回しないと、世界は滅亡だ。所々にひねりのきいた謎が隠されており、一筋縄ではいかない。いろいろな種族から情報を出来るだけ集めて、この世界の謎を全て解き明かしたとき、真の結末がわかるだろう。この独特の雰囲気と謎解きを楽しみたい人にお薦め。



これが主人公の最初の姿だ。

95年2月24日
6800円

大封神伝

Jコード 003735

ゲームの目的■殷の国の暴君“紂王”に対して立ち向かうロールプレイングゲーム／発売元■ビクターエンタテインメント／CD-ROM

古代中国のロマンの息吹

■舞台の面白さ

中国が舞台の日本製ファンタジーゲームは結構少ない。あっても『三国志』か『西遊記』あたりの有名どころを扱ったもの。そんな中、このゲームは一風かわった舞台を扱っている。

遥か昔、紀元前11世紀の殷の国。仙人が住むと言われる国、「仙界」で修行を続けてきた主人公は、役人を操り人々を苦しめている「紂王」を滅ぼすため「大公望」と名乗り下界に降り立つ。壮大な中国大陸を舞台としたファンタジーだ。

■お供が頑張る戦闘画面

道中、色々な理由から仲間が加わり、戦闘時に一緒に戦ってくれる。主人公以外はほっておいても勝手に戦う、いわゆる「AI」なのだが、このゲームの場合はやや雰囲気が異なる。

初めは面倒くささから各自に戦闘を任せておくのだが、各自に任せた時だけ見せてくれる行動がある。

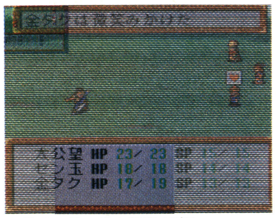
これがけっこう面白い。何も言わなくても獅子奮迅の働きをしてくれると思えば、勝手に寝てしまうこともある。ちょっと想像力を働かせれば、「太公望とその仲間」のはずが、何だか『西遊記』の個性的な面々のように見えてくる。

■雰囲気に酔う

画面をただ漫然と見ていると、気づかないかもしれない。宿屋の看板が「駅」に、食堂が「菜館」になっている。単なる文字が書いてあるだけだが、「ああ、中国にいるんだなあ」と、妙に実感させられる。

こんな細部にまで、いい雰囲気を出しているこのゲーム。それに気づかずプレーすると、とても味気のないゲームに感じるかも知れない。

細かいことからどんどん想像がはたらくタイプならば、中国大陸を縦横に冒険できるシチュエーションに浸ることができるゲームだろう。



お供のいろいろな行動が楽しい

95年3月17日
12800円

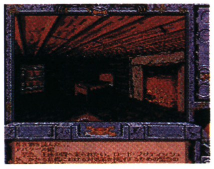
ゲームの目的■ダンジョン探険を体験させてくれる、リアルタイム3Dロールプレイングゲーム／発売元■EAV／CD-ROM

ウルティマ
アンダーワールドⅡ

Jコード 000973

本場生まれの本物の凄さを体験

コンピュータロールプレイングゲームの元祖『ウルティマ』シリーズの外伝として登場、大きな話題を集めた『アンダーワールド』シリーズの第2弾。ポリゴングラフィックスによって描かれた3Dダンジョンの中をリアルタイムで探索するゲームシステムにより、プレーヤーは、本当にダンジョン内にいるような臨場感を味わえる。悪の化身ガーディアンの手に落ちてしまったロードブリティッシュ城を救うため、聖者アバタールが地下迷宮に挑む。

本家本元ウルティマ印


95年3月24日
5500円

ゲームの目的■仲間にした悪魔同士の合体も楽しめるロールプレイングゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／4M／バッテリーバックアップ／1～2人用

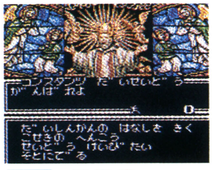
女神転生外伝
ﾗｽﾄﾊﾞｲﾌﾞﾙｽﾍﾟｼｬﾙ

Jコード 003433

ファンタジー版『女神転生』

聖地エルサレムにある4つの洞窟を巡り、魔王グライアスを倒すというストーリー。現代や近未来が舞台の『女神転生』シリーズで、時代が中世なのにまず驚く。世界観がいつもと違い、シリーズ共通の雰囲気が少し薄れている。

また、『ラストバイブル』では初の3Dダンジョン内だけでの冒険。これは初代のナムコ版『女神転生』以来だ。広場での冒険者集めや、レベルをあげて強い職業につく転職など、新しい要素も取り入れている。

シリーズの中でも異彩を放つ

コンスタンツ だいせいどう がんばれよ
だいしんかんの はなしを きく
こせきの へんこう
せいどう けいび たい
そとにでる

ディディーコングの動きがすごくかわいいドンキーコング。トロッコではジェットコースターに乗ってる緊張感が味わえた。101％を目指してとうとう全ページカラーの攻略本を手に入れる。これがけっこうきれいで、見てるだけで楽しめた（ゲームしない人も必見だよ）。画像がきれいで、動きも細かいと、ゲームの楽しさが倍増するね。（プータ）

五味こうのすり切れ

95年2月24日
9800円

NAGE LIBERE
～静寂の水深～

Jコード 000388

ゲームの目的■不思議な世界に突然入ってしまった女子校生が、仲間を加えながら20以上のステージを戦い抜く／発売元■バリエ／12M／バッテリーバックアップ

女子校生を操って戦うコミカルバトル

■題材は女の子だけど

女子校で展開する謎。思いも寄らぬ展開。移動と戦闘の戦略。カードバトル。

いわゆるシミュレーションゲームの形式で進む女の子ものゲーム。ステージクリア後には成長する彼女たち。目のつけどころが面白いのは、彼女たちのコスチュームだ。シナリオを進めていくといくつかのクラブ選択ができるようになる。テニス部。バスケット部。柔道部。それぞれのコスチュームに着替えると新たな攻撃法が可能になり戦闘にバリエーションが加わる。

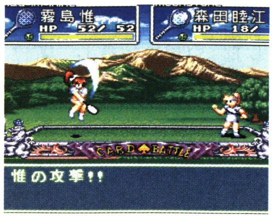
■なぜ女子校生なのか

女の子を題材にした意義はどこで生かされているのだろうか。着替えには素直に喜ぶが、着替えのシーンが見えるわけではない。

戦闘シミュレーションタイプのゲーム展開。そこに色を加えているカードバトル。カードは攻撃から防御、回復、そして何が起きるかわからないものまでたくさんある。カードには宝石が描かれている。登場キャラには敵味方とも誕生日が決められていて、誕生石が描かれたカードを使えば攻撃ダメージが大きくなる。

突飛なシナリオも女の子ものらしいと言っては失礼か。ある日学校に着くと見知らぬ生徒が意味不明に襲いかかってくる。彼らを倒して学校を出ると辺りは山や森だらけ。これを女子校生口調で説明してくれる。

はっきり言ってイロモノはイロモノだが、それにしても非常に遊びやすい。とっつきがよい。ウォーシミュレーションの形式を借りているが、それは形式だけの話。戦略の幅を広げるために、また突飛な展開のために採用されたスタイルにすぎないのだから。ある魔女がピンチになると、「増える」薬を使って仲間を配置するシーンには笑わされる。何が起きるかわからない展開に夢中になれる。



クラブ選択が攻撃のカギを握る

!? SFC スーパーファミコン

95年2月24日
4800円

ロイアルストーン
～開かれし時の扉～

Jコード 002941

ゲームの目的■世界を作った4つの石と故郷を守るために戦う／発売元■セガ・エンタープライゼス／4M／バッテリーバックアップ／1人用

親しみやすいシミュレーション

■どん底からの出発

ゲームを始めると、主人公はいきなり裏切り者のレッテルを貼られ、十字架に縛られて島流しになってしまう。何とか助かり流れ着いた町は、罪人ばかりを集めた辺境の町だ。

逆境から立ち上がっていくシナリオが新鮮だ。

■基本をおさえたシステム

シミュレーション風の戦闘では、敵・味方それぞれ2回ずつ攻撃する。自軍のキャラクターを全員行動させると、敵軍が行動するといった具合に、交互に攻撃する。敵のボスを倒したらその面はクリアとなる。

これは前作『ARLIEL～クリスタル伝説～』から変わっていない。シミュレーションゲームの複雑な部分を削ぎ落とし、味わいの部分だけをうまく残している。とっつきにくさは解消し、サクサクとテンポよく進むゲームだ。

■パワーアップした内容

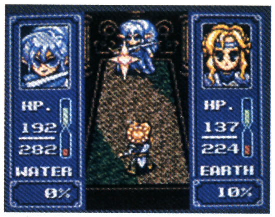
前作同様、戦闘はコマンドバトルで行われる。しかし、前作の横から見たちょっと寂しい戦闘画面に対して、今回は立体的な見下ろし画面になって迫力が増した。剣で斬りつけたり、魔法を唱えたりするシーンをアニメーションで見せてくれる。

また、森の方が、平地にいるよりも有利といった地形効果もプラスされた。

キャラクターのグラフィックはきめ細かくなり、カクカクしていたマップも、丸みを帯びてより地形らしくなっている。

■マイナス要素のないでき

簡単な操作に加え、ビジュアル部分を充実させ、確実に前作を上回るできだ。前作をやった人はもちろん、シミュレーションをやったことのない人にもお薦めの1本。キャラクターデザインは、前作同様に九月姫が担当。



すぐにゲームの世界にとけこめる

!? GG ゲームギア

ゲーム略語のAtoZ

ハード&専門用語編

ゲームファンたちの間には、長い名前を略して言いやすい形に変形した「略語」が、数多く存在する。ここではハードウエアと専門用語に関する略語を、ごく一部だけだが紹介しよう。

●ファミコン

いわずと知れた任天堂の大ヒット家庭用ゲーム機。正式名称は『ファミリーコンピュータ』。

●メガドラ

ファミコンに対抗する戦力として、セガが発売した16BITの高性能ゲーム機。黒光りする筐体に「16BIT」の巨大な文字を乗せたデザインは、ユーザーの好みを分けた。

正式名『メガドライブ』。IBM－PC互換機とメガドラを一体化した『テラドライブ』もあり、こちらは「テラドラ」の略称で話題になった。

●ロケテ

「ロケテスト」の略称。これはいわゆるマニア用語であり、業界内ではそのまま呼ぶか、「ロケ」と略される。正式には、「ロケーションテスト」といい、開発中のゲームをゲームセンターに置き、客の反応や人気、バグのチェックなどを行うもの。

●メガロ

セガ社製のゲーム筐体。店内の広いゲームセンターでは、『バーチャファイター』の数台はこのメガロに入っている。通常は50インチのプロジェクターを使った『MEGALO50』を指す。いわゆる時の人気ゲームがこのアピール度の高い筐体に入ることになるので、別に『バーチャ～』専用というわけではない。

●メンテ

「メンテナンス」の略として使われる。ハードウエアの維持を意味する言葉で、「メンテが悪い」と言えばレバーやボタンにガタがきている、つまり悪い状態を表す。家庭用ゲーム機のパッドやジョイスティックにおいても、メンテは重要だ。

95年3月10日
7680円

ブランディッシュ
RENEWAL

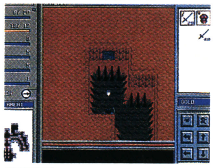
ゲームの目的■スリリングな展開が楽しめる、フルマウスオペレーションのアクションロールプレイングゲーム／発売元■日本ファルコム／PC9801VX/UX以降,PC9821対応／CD-ROM+3.5inch・5inch／CPU80286、80386、80486対応／バスマウス対応／HD専用

Jコード 002585

すばやいマウスさばきがモノを言う！

マウスだけですべての操作をおこなうアクションロールプレイングゲームとして、注目を集めた『ブランディッシュ』。現在パート3まで発売されているこの人気シリーズの第1作が、ハードディスク対応、オート移動といった新機能をプラスした新バージョンとして生まれ変わった。パッケージには、店頭デモや音楽集など、オマケがいっぱい収録されたCD－ROMも同梱される。コマンド型のロールプレイングゲームに飽きた人に。

マウス操作の練習にも



!? PC9801 PC9821

95年3月31日
12800円

ダンジョン・ハック

ゲームの目的■毎回構造が変わる3Dダンジョンを探検するリアルタイムロールプレイングゲーム／発売元■ライトスタッフ／バスマウス対応／CPU486以上推奨／MS-DOS5.0以上

Jコード 004243

何度でも楽しめる、おトクなゲーム

『ダンジョン・ハック』は、スーパーファミコンゲーム『トルネコの大冒険』のように、プレイのたびにダンジョンの構造が変化する。しかも、ダンジョンの深さやモンスターとの遭遇率、落ちている宝物や食料の量など、あらゆるパラメータをプレイヤーが設定でき、ゲームの難易度を自分で決められる。『アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズ』をベースにしているので、モンスターや呪文に関する設定に関しても言うことなし。奥の深いゲームだ。

ここが冒険の舞台だ

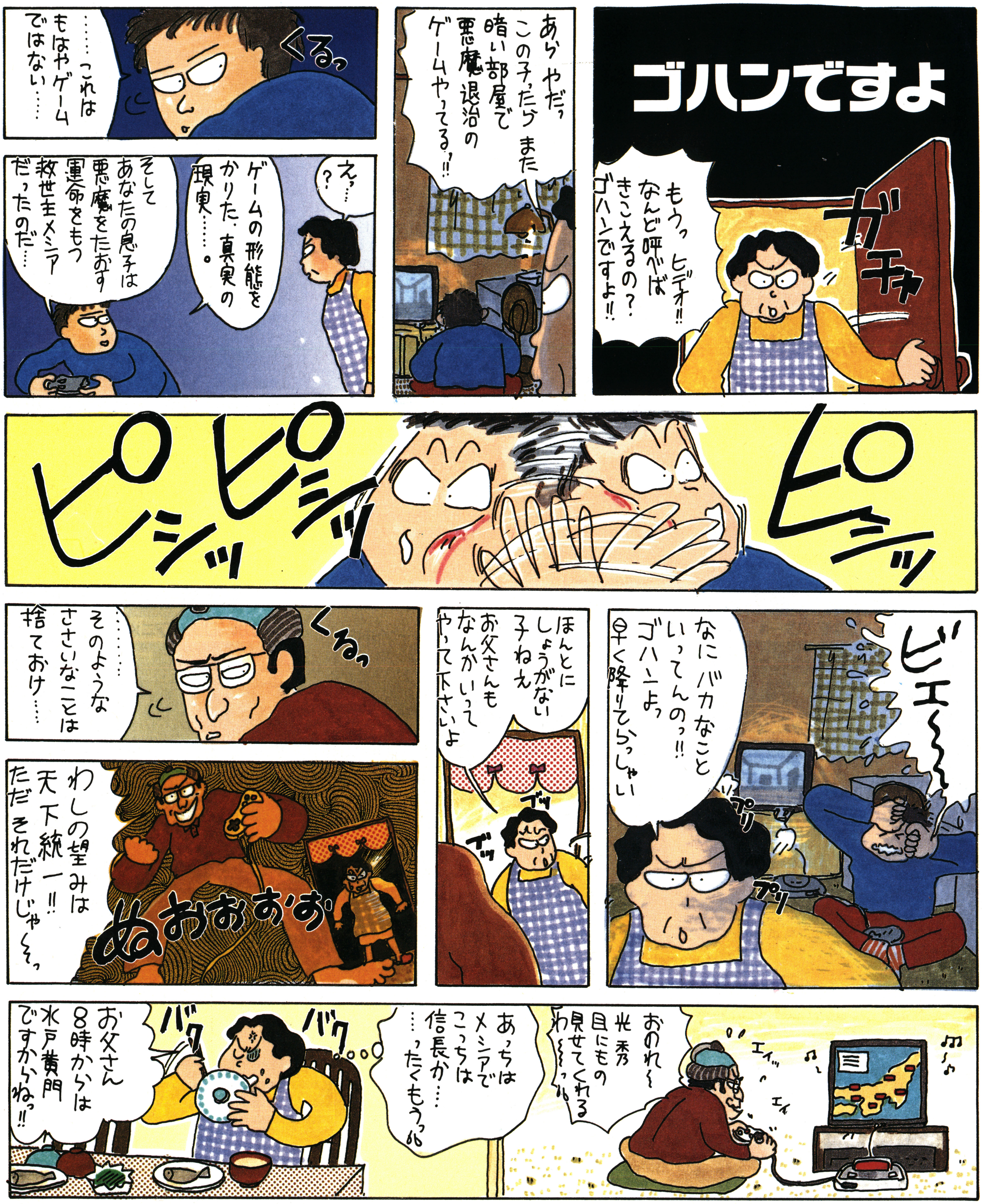
!? PC9821

マークの見かた

- 長く遊べる
- 短期間でも熱中できる
- 長く遊べて熱中度マル
- プレイ時間長い
- プレイ時間短い
- ライトユーザー向き
- ヘビーユーザー向き
- 難易度高め
- 難易度低め
- とっつきやすい
- 知的におトク
- アバンギャルドな世界観
- 斬新なシステム、ルール
- マニア向け
- パット見であなどるな

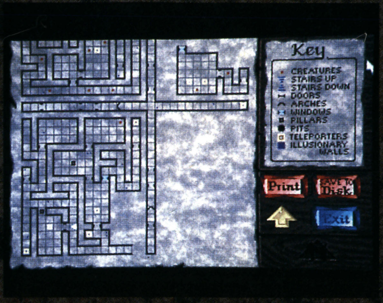
たけだみりこ

ゲームな世界


ゴハンですよ
もうっ ヒデオ!! なんど呼べばきこえるの？ ゴハンですよ!!
ガチャ
あらやだっ この子ったらまた暗い部屋で悪魔退治のゲームやってる!!
くるっ
……これはもはやゲームではない……
え？…
ゲームの形態をかりた、真実の現実……。
そしてあなたの息子は悪魔をたおす運命をもつ救世主メシアだったのだ……
ピシッ
ピシッ
ピシッ
ビエ～～
なにバカなこといってんのっ!! ゴハンよっ 早く降りてらっしゃい
プリ
プリ
ほんとにしょうがない子ねえ お父さんもなんかいって下さいよ
ブツ
ブツ
くるっ
……そのようなささいなことは捨ておけ……
わしの望みは天下統一!! ただそれだけじゃぞっ
ぬおおおお
おのれ～ 光秀 目にもの見せてくれるわ～～っ
エイッ
エイ
あっちはメシアでこっちは信長か…… ったくもうっ
バク
バク
お父さん 8時からは水戸黄門ですからねっ!!

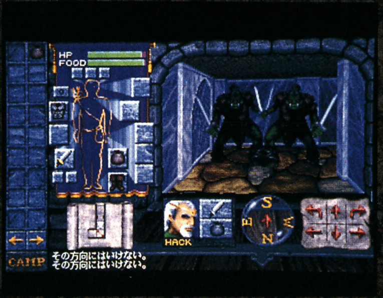
佐々木小次郎と宮本武蔵のゲームを作って欲しい。なぜかというと。ただ単純に宮本武蔵の小説に感動したゲーム好きの私だからだ。宮本武蔵の小説の感動をゲームでも味わえたらいいなとただ単純にそう思う。どこかの会社で作ってくらないかな。（オヨネさ～ん）

あのグループSNEの安田均氏も大絶賛!!


Key
CREATURES
STAIRS UP
STAIRS DOWN
DOORS
ARCHES
WINDOWS
PILLARS
PITS
TELEPORTERS
ILLUSIONARY WALLS
Print
SAVE TO Disk
Exit

=40億を越える多彩なダンジョン=

ランダム・ダンジョン・ジェネレーター使用によりプレイのたびに衝撃的なほど新鮮なダンジョンを楽しめます。
その数実に40億パターン以上！


HP
FOOD
HACK
CAMP
S
E
N
W

その方向にははいけない。
その方向にははいけない。

=待ちうける凶悪なモンスター=

薄暗い迷宮の住民達は50種類以上！リアルタイム性の導入により、臨場感あふれる戦闘シーンを再現。

薄暗く、どこまでも続く果てしない迷宮。
突如として現われる、奇怪な、そして獰猛なモンスター。
閃く剣撃、炸裂する魔法！
思いもかけない危険な罠

目的は、この迷宮のどこかに眠る、古代からのすばらしい秘宝を持つ者たちを探し出すこと。

ファンタジーRPGのわくわくする楽しさに一度はまってしまうと、そこから抜け出ることは難しい。きみの生れ変りである勇者たちは、さまざまな経験を積み、以前よりもたくましくなって、つぎつぎと難関に立ち向かっていく。しかし、それでも志しなかばにして、不幸な出来事に倒れることだってある。

こうしたスリルを経て、目的を達成したときの喜びはなにものにもかえがたい。それまでに体験した多くの場面が、一つの人生のように頭の中に甦ってくるのだ。

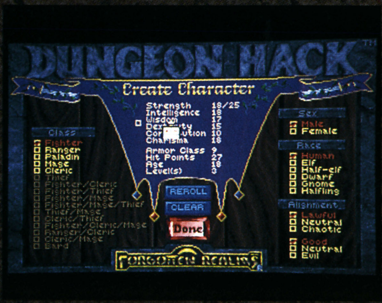
そして、さらなる思いは、こうした冒険とスリルに満ちた人生がそこで終わってしまうことなく、無限に続くこと……。

「ダンジョンハック」は3Dのリアルなアニメーション処理を使い、見事にこうしたファンタジーRPGの醍醐味を伝えてくれる作品だ。単にRPGとしておもしろいだけではなく、ひとつの大きな冒険が終わっても、いくらでも新たな興奮に満ちたダンジョン世界を作り出していってくれる。これは比喩として言っているのではない。ここには40億パターンをも越えるダンジョンが存在しているのだ。

しかもこのゲームのルールには、世界最高といわれるアドバンストD&Dが使われている。戦闘、魔法、キャラクター、どれもがアドバンストD&Dにしたがって、簡単に一人で遊べてしまうのだ。これほどまでにおもしろく、これほどまでにぜいたくなゲームを遊べる人は幸せだ。

さあ、無限に続く冒険を始めようか。

グループSNE
安田　均


DUNGEON HACK
Create Character
REROLL
CLEAR
Done
FORGOTTEN REALMS

Strength 18/25
Intelligence 18
Wisdom 17
Dexterity 15
Constitution 10
Charisma 18
Armor Class 9
Hit Points 27
Age 18
Level(s) 3

Class
☑ Fighter
□ Ranger
□ Paladin
□ Mage
□ Cleric
□ Thief
□ Fighter/Cleric
□ Fighter/Thief
□ Fighter/Mage
□ Fighter/Mage/Thief
□ Thief/Mage
□ Cleric/Thief
□ Fighter/Cleric/Mage
□ Ranger/Cleric
□ Cleric/Mage
□ Bard

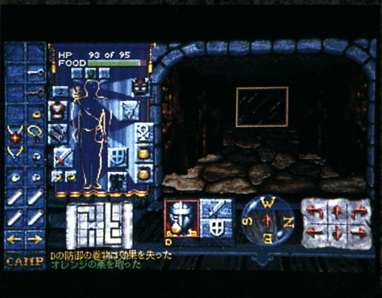
Sex
☑ Male
□ Female

Race
☑ Human
□ Elf
□ Half-elf
□ Dwarf
□ Gnome
□ Halfling

Alignment
☑ Lawful
□ Neutral
□ Chaotic
☑ Good
□ Neutral
□ Evil

=選べるキャラクターは全部で40種以上=

人間、エルフ、ドワーフなどの種族と戦士、魔術師、僧侶などのクラスを合わせることにより、自分だけのキャラクターを造ることが可能です。


HP 93 of 95
FOOD
D
W
N
E
S
CAMP

Dの防御の巻物は効果を失った
オレンジの薬を取った

=迫力の3Dリアルアニメーション=

襲いかかるモンスター、炸裂する魔法。それらが全てリアルにアニメーション！

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
COMPUTER GAME

DUNGEON HACK™
ダンジョンハック

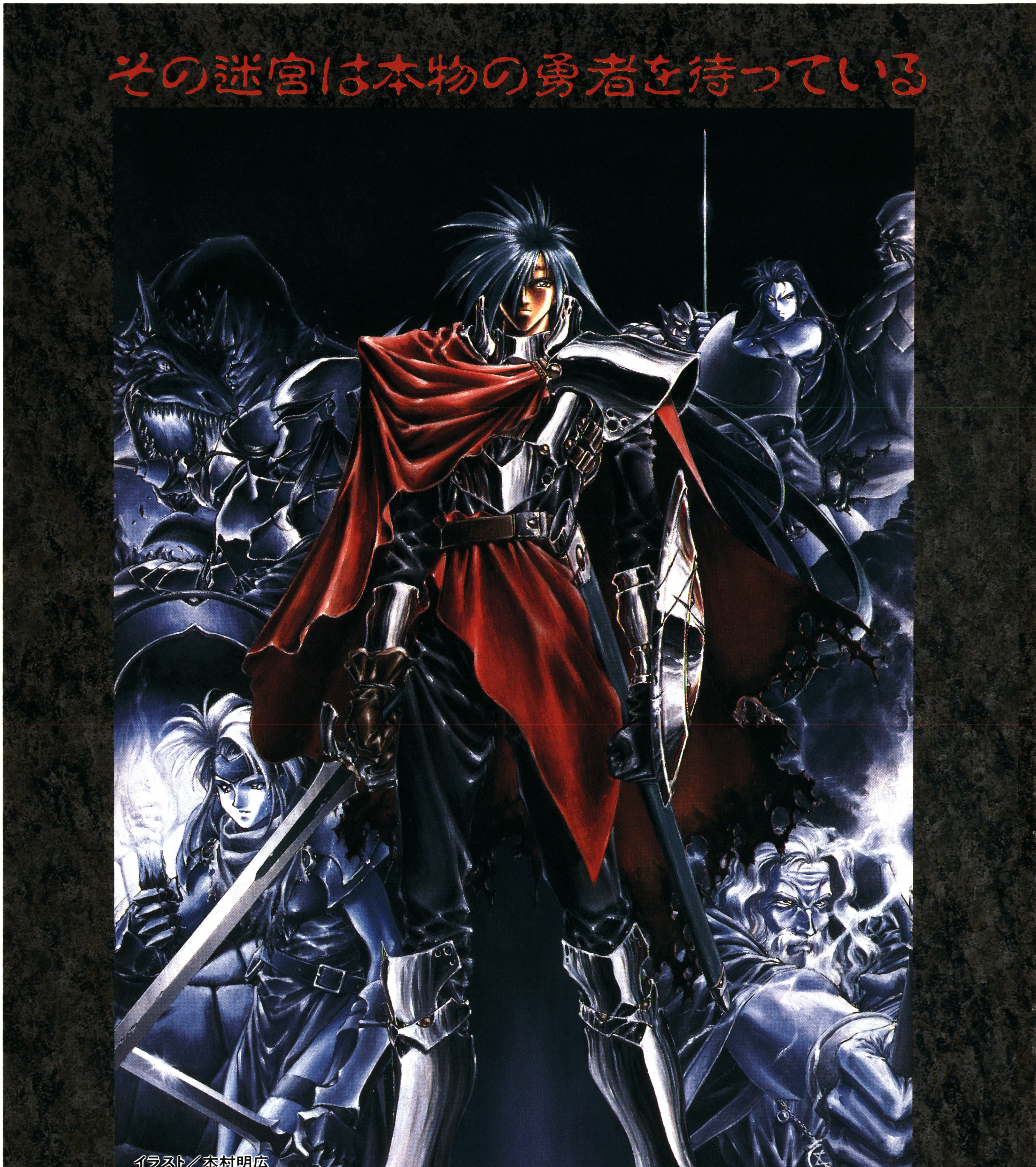
3月31日発売予定
価格：12,800円（税別）

◆PC-9821版専用◆
ハードディスク専用

RS 株式会社 ライトスタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：(03)3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)

TSR
SSI
RIGHT STUFF

※社員募集中／ 詳しくは上記電話番号にてお問い合わせ下さい。


その迷宮は本物の勇者を待っている
イラスト／木村明広

"ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and the TSR logo are trademarks owned by TSR Inc. Lake Geneva, WI, USA and used under license from SSI. Sunnyvale, CA, USA.
©1993, 1994 SSI. All Rights Recived. ©1993, 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved. Presented by Right Stuff Corp. 1995.

95年2月24日
7800円

ゲームの目的■人気作家・江戸川乱歩に扮し、身の回りで起きる殺人の秘密を解きあかす。／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM2枚組／1人用

Jコード 000558

RAMPO

身の回りの猟奇的殺人事件に、乱歩悩む

■第三のRAMPO

「私、江戸川乱歩は猟奇的な世界を描くことで流行作家として一世を風靡していた。私の作品は公序良俗に反するという理由で発禁処分になることが多かった。いつしか私は全く筆が進まなくなってしまった。そんなある日、人生を変えるような事件が起こった……」乱歩に扮する竹中直人の印象的なナレーションからこのゲームはスタートする。同名映画の「RAMPO」をゲーム化したものだが、現実にはそうは言い切れない。監督解任騒ぎのあった映画は、オリジナルの黛監督版、大胆な量の撮り直しを加えた奥山監督版の2バージョンあるのは有名だ。このセガサターン版「RAMPO」もこのゲームだけのストーリーを持ち、登場する俳優たちの演技も、このためだけに撮影したものを使用している。いうなれば、このソフトは「RAMPO」第3番目のバージョンである。

だから、映画を知らない人でも充分に楽しめるし、映画を見ている人は、相違点などを発見して、深く楽しむことができるだろう。

■実写とCGの巧みな融合

プレーヤーは江戸川乱歩に扮し、一人称の視点で、登場人物たちと会話を交わしシナリオを進めていく。アドベンチャー形式のゲームだ。

このゲームはメガドライブの傑作「夢見館の物語」のシステムを、踏襲している。狭い通路の中を歩き、ドアをノック。部屋の住人としゃべる。アイテムを見つけるとカメラはそれをぐぐっとクローズアップして見せつける。ストーリー上重要なシーンでは、凝ったアングルの映像が流れる。ワークステーション上で製作したCGが大胆に利用されており、メガCD自体の絵の荒さも手伝い、独特の世界を持っていた。映像世代が作ったお手本のような作品だった。

セガは「夢見館」で培った財産を有効活用したといえる。CGで描かれた世界に、今度は実写映像を加えて。

俳優の演技とCG背景の融合は見事だ。両者ともに溶けあっている。「RAMPO」独特の雰囲気を醸し出すのに成功している。

ゲーム中、迷ってしまって、同じ人物に何度も話しかけたとする。RPGでもいい、アドベンチャーでもいい、他のゲームだと「OOのこと？　知らないね」と同じセリフがずっと表示されるだけだ。しかし『RAMPO』だと怒られてしまう。いや〜な表情を浮かべられて、ゲーム中の人間になにか恐縮してしまう。

■猟奇的殺人事件

このソフトは2枚組である。ひたすらに長大な物語があるのではなく、構成が良くできている。若き日の横溝正史がナビゲート役を果たす1枚目までは、あくまで初心者向け。横溝君が去り、乱歩自身であらゆる曲面を切り開かなければならなくなる2枚目が、本格推理の始まりだ。

ストーリーは乱歩の作風よろしく、おどろおどろしい内容となっている。

猟奇殺人事件。ドキンとさせられる音響効果、からくりコインや謎だらけの暗号などがその恐怖を補うように随所に散りばめられている。

乱歩つきの編集者・横溝正史さえもが犯人に思えて仕方がなくなる物語の展開は、とても秀逸だ。

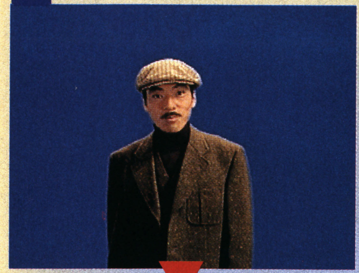
物語の最後は、マルチエンディング方式となっている。寝覚めをよくするためにも真のエンディングをぜひ鑑賞したい。ラストを迎えると推理展開の巧みさが、甲乙などの5段階で評価される。

●妖艶な美女。——登場する女性もただの美人でなく、ゾクッと寒気が走る凄みのある笑顔を浮かべる。

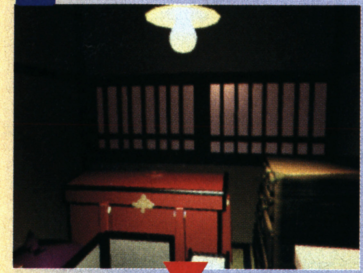
●死体。——残酷な手段で殺されている死体なのに、美しく見えるのは何故だろうか。

「RAMPO」第3のバージョンができるまで

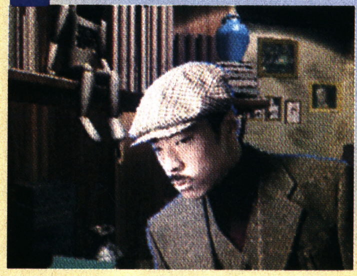
1 俳優の演技を収録


ブルーバックのスクリーンを背中に、俳優の演技、セリフを個別に撮影。物語展開が把握しにくく、感情移入しづらいと悩む人もいたとか。

2 背景をCGにて作成

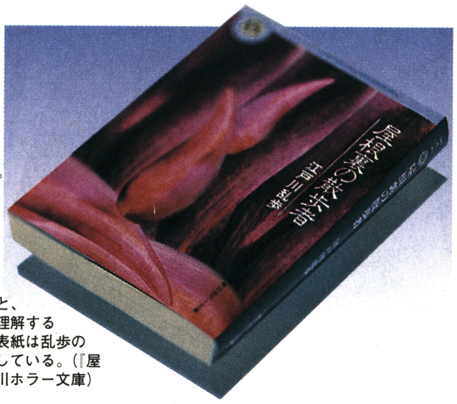

高性能を誇るワークステーションを駆使して、背景のアニメーションを作成していく。CGアニメの作成にはまだまだたっぷりと時間を要する

3 ふたつの映像を合成する


別々に撮影した映像をサターンの開発ツール上で合成する。その際ににじみ等の画像のムラもでるので、一緒に修正してしまう。

「乱歩」を感じるキーワード

●小道具。——例えばからくりコイン。少し奇妙なアイテムは、プレーヤーを非日常の世界へ誘うパイプ役を担っている。


●江戸川乱歩の著作。——ゲーム中の乱歩はスランプに陥っているため、日記をつける以外に筆を走らせる場面はない。しかし『少年探偵団』での彼しか知らないと、このゲームの魅力を理解することは難しい。この表紙は乱歩の猟奇趣味を如実に表している。（『屋根裏の散歩者』／角川ホラー文庫）

街角で聞いてみた

「映画は見てないが、この独特の世界に抵抗なく入り込めた」（永田亘さん／25歳／ツーリスト）。「乱歩作品『屋根裏〜』『黒猫』等を匂わせる演出が随所に見られてニヤリとさせられた」（露木典子さん／主婦業／23歳）「登場する肖像画が恐い！やってみれば分かります。どれだけ恐ろしいのか。」（佐藤由子さん／会社員／30歳）。

竹中直人のファンも多かった。

マークの見かた

- 長く遊べる
- 短期間でも熱中できる
- 長く遊べて熱中度マル
- プレイ時間長い
- プレイ時間短い
- ライトユーザー向き
- ヘビーユーザー向き
- 難易度高め
- 難易度低め
- とっつきやすい
- 知的におトク
- アバンギャルドな世界観
- 斬新なシステム、ルール
- マニア向け
- パット見であなどるな

95年2月24日
9800円

ゲームの目的■ＭＹＳＴの本にある空想の島で、時間を越えて次々に謎を解決していく／発売元■ソフトバンク／CD-ROM

MYST

Jコード 000370

独特の面白さだが、敷居は高し

■アイコン1つで遊ぶ

ＭＹＳＴと呼ばれる本の中にある空想の島が舞台となる。時間や空間を超越したその世界。その島で、全く別の時代へ飛び、島にたくさん建つ建造物にひそむ謎を順々に解決する。

冒険というより、探索といったほうが的確。

不思議な世界の中であちこちに移動して、そこに存在するものを「味わう」だけのゲームだった『マンホール』を制作したミラー兄弟の手による作品だ。と、聞くと「ああそうか」とうなづく人もいそうなゲームの雰囲気。

オリジナルはマッキントッシュ版。セガサターン版、プレイステーション版、ＰＣ-ＦＸ版など、いくつもの32ビットの家庭用ハードに移植されつつあることからもわかるように、評価は上々だ。

ビジュアルの美しさは特徴の1つ。絵ゴコロ溢れた鮮やかなタッチのグラフィックが独特の世界を作り出している。

プレーヤーが操作するのは、画面に表示された人差指型のアイコンのみ。

これを、画面上で調べたい場所に移動して、クリックすることによって新たなリアクションが画面の中に生まれる。そして再びそのリアクションに対して働きかける「好奇心」がゲーム進行のカギになる。

操作がシンプルな代わりに、プレーヤーには様々なできごとの意味を読み解く想像力と思考力が要求される。知的な楽しみ。大人のための童話。そんな形容が『ＭＹＳＴ』には似つかわしい

■「世界」がカギ

ユーザーからのコメントを整理してみると、支持派が多いことがわかる。「不思議でコワい世界だった」、「きれいな風景につい見とれてしまった」、「ときどきかったるさを感じながらプレーし続けた」

世界観に惚れ込んだプレーヤーが多いのが目立つ。美しさ。恐怖感。不満の声の多くは、どうやら操作性に関するものがほとんどのよう。「おすすめ度」が高めなわりには、「とっつきやすさ」が低い。ゆっくりと不思議な世界を旅して回ろう。そんな余裕がないと楽しめないのかもしれない。そして再びそのリアクションに対して働きかける「好奇心」がゲーム進行のカギになる。また、「難易度」の数字が平均よりやや高いこともあって、シナリオの複雑さが影響しているのかもしれない。

続編を求める声は高い。アイコン1つであちこちに移動できる手軽さと、その風景、世界に魅力を感じた人が多かったのだろう。

謎解きアドベンチャータイプのゲームを好む人にはプレーしてみてほしい。

!? プレイステーション

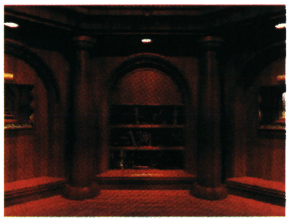
落ち着いた森の景色。この森にも謎は隠されているのか

神秘的な建物には何が

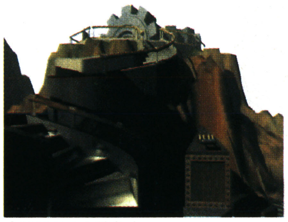
INVESTIGATION FROM ユーザー調査室

満足度総合点 7.75 POINT

「熱中度」は平均をやや上回って、66.7％となった。物語に引き込まれていったプレーヤーの姿が想像できる。だが、その割には「欲求不満度」が66.7％と高い数字となった。操作性の影響だろうか。「とっつきやすさ」は50％と、やや低めだ。カーソル移動のみの操作にもかかわらず、謎自体の難しさが響いたのだろうか。にもかかわらず、「おすすめ度」91.7％と非常に評価は高く、ほとんど誰もが人にお勧めできるという回答を出している。また、「続編ほしい度」も75％とそこそこ高い。



図書館で本を読むのも重要だ



中にはこんな建物も

95年3月24日
7800円

ダブル スイッチ

Jコード 001953

ゲームの目的■仕掛けた罠を駆使して侵入者を退治するアドベンチャーゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1人用

敵に罠を掛ける楽しさ

■敵をいじめる面白さ

普通、ゲームでのプレーヤーの立場は、敵に狙われる場合がほとんどだ。いつ襲ってくるかわからない敵に怯えている。しかし、このゲームは、プレーヤーが敵を脅かす立場になれる。

舞台となる屋敷には、全ての部屋に隠しカメラと罠が仕掛けてある。プレーヤーは、屋敷に侵入してくる悪者を見張り、スイッチ1つで撃退するのだ。

罠にかかった侵入者は落し穴に落ちたり、柱から伸びてきた棒にひっぱたかれたりして、退治される。これを喜々として見ているうちに、ますます意地悪く罠を仕掛けたくなるだろう。

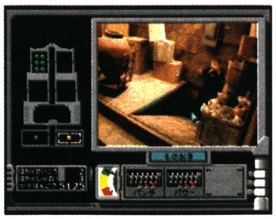
■実写映像ならではの味

例えば、床が傾き滑り落ちそうになった侵入者がどうにか耐えたとする。しかし、ほっとした瞬間にまた床が傾いて落ちてしまう。こんな場面を実写の映像で見れる。まるでドリフのコントを見るような思わず吹き出してしまう滑稽さだ。

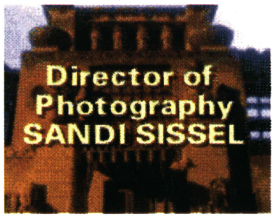
■人生楽ありゃ苦も……

画面上のレーダーを見れば、どこに悪者が侵入しているのか一目瞭然だ。しかし、罠を作動させる場所やタイミングが初めは解りにくいので、慣れが必要だ。敵の侵入も頻繁で、いたちごっこにもなりかねない。

侵入者いじめを見ながらストレス発散をするか、大忙しで罠を仕掛けまくるかで、プレーイメージは分かれるだろう。



落ちる姿も真剣で笑える



舞台となる古びたマンション

MD メガCD

95年2月17日
8800円

フラッシュバック

Jコード 002569

ゲームの目的■謎を解きながらステージをクリアするアクションゲーム／発売元■EAV／CD-ROM

記憶のない男の恐怖の日々

■全編漂うダークなムード

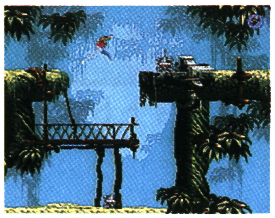
記憶のない主人公が目を覚ました所は、殺人兵器の仕掛けられたジャングルだった。彼には記憶がなく、辺りをうろついていると、1つのホロキューブを見つける。ホロキューブには、「私は君だコンラッドだ。私の命は君の行動に掛かっている。」というメッセージが入っている。何がなんだか分からない主人公は、いわれるままに記憶を取り戻すための探索を始める。まるで、映画の『トータルリコール』のような展開だ。未知のジャングルで始まる冒険への、恐れと期待がゲームに引き込む。この暗い雰囲気の漂う独特の世界観が魅力的だ。

■人間の動き

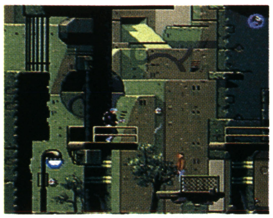
主人公のできるアクションは単純で、走って飛んで銃を撃つことが中心だ。この単純なアクションを最大限に活用しなければ生き残れない。しかし、なめらかだが癖のある主人公の動きは、操作が難しく、慣れるのにかなり苦労する。

画面上にアイテムが落ちていたりすると、メッセージが表示され、それに従ってゲームを進める。待ち受ける罠や敵はとても手ごわく、ひとつひとつ謎をクリアしていく根気が必要になる。このゲームは、やりがいのある内容がある一方、かなりの根気を求められるが、独特の世界観に魅力を感じる人ならば、プレーした後に大きな満足が得られる。

!? 3DO



ブキミなジャングルを探検



先に進むとこんなステージも

もう飽きちゃった、という人も多いかもしれないけど「ぷよぷよ」はヘタな性格診断テストより本性みたいなのが見えてきたり意外な発見もあったりで、そういう使い方（!?）してると、散々遊んだ今でも結構おもしろかったりする。ただ時には、性格いいコだなって思ってたのに…的状況に遭遇することもあるのでご注意（何に!?）を。（そういうアタシが一番性悪!?）

五劫のすり切れ

アドベンチャー

95年3月24日

7800円

ゲームの目的■実写映像で表現されるライバル相手にボクシング。世界チャンピオンを目指す／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM2枚組／1人用

プライズ　ファイター

Jコード　002551

実写映像ゲームのひとつのお手本

■白黒画面が迫力を増す

目の前に、ファイティングポーズを構えるライバル・ボクサーが立っている。眼に闘争心をたたえ、体を小刻みに揺らしながら、こちらに向かってくる。さあ、どう迎え打てばいいのか！　『プライズ　ファイター』は、ボクシングゲームとして、実写映像を使った初のタイトルだ。試合中に使用される映像は、リング上で相手と対峙しているボクサーの視点を想定して撮影されたもの。常に目に入るのは相手の姿のみ。だから接近戦になった場合は、相手は息苦しさを感じる程にまで、体を近づけてくる。

モノクロの映像に寂しさを感じる向きもあろうが、実際にプレーしてみると、かえって迫真感を増していることに気づくはず。画面の薄暗さが、ボクシングというスポーツ特有の厳しさ、激しさの表現に効果を果たしているのだ。マーティン・スコセッシ監督、ロバート・デニーロ主演のボクシング映画『レイジング・ブル』がモノクロを選択していたのも、おそらくは同じ理由からだろう。

■実写だからこそ燃える

ゲームはこんな風に進んでいく。試合は3分間、1ラウンド。合計3ラウンドで行われる。対戦中、数秒毎にナイスパンチが放てるチャンスが訪れる。相手のガードが緩くなった瞬間を見据えて、拳をたたき込む。この機会を逃さず、相手を捉えることができれば、高得点が加算される。

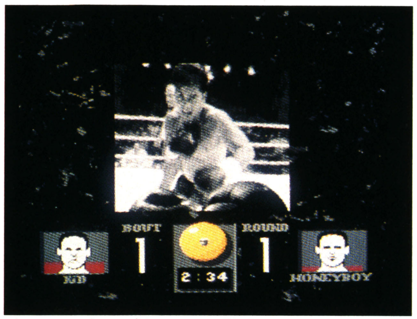
20秒に一回のクリンチで、試合は一瞬中断し、獲得した得点に応じて、流される映像が変わっていく。こちらが優位に立った場合は、ふらふらになった相手の映像に切り替わり、不利な窮地に立ってしまった場合は、猪突猛進に迫ってくる相手の映像に切り替わる。攻め時には燃え上がり、攻められ時には再燃焼、それでも叶わぬ時は、負けの「悲しみ」をたっぷりと味わされることに……。

操作方法に戸惑うことはないだろう。十字キーとA～Cボタンの組み合わせによるシンプルな入力で、ジャブからアッパーまで、多彩な技が繰り出せる。相手のランクが上がるに連れて、攻撃だけでなく、スウェイやガードの防御が重要になってくる。攻撃は最大の防御なり。早い段階で積極的にマスターしておきたい。

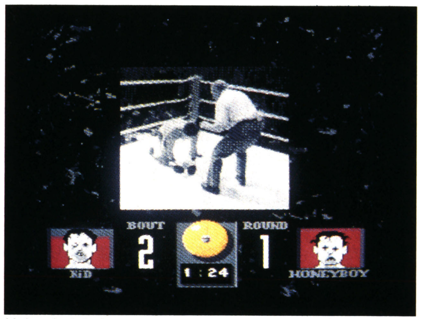
しかし、相手のウイークポイントが分かりにくいのが難点だ。トレーニング・モードでは、試合中、相手の弱点がカーソルによって表示されるので、ここでちょっとしたコツをつかまなきゃ先へは進めないだろう。

最終目標である世界チャンピオンに勝つまでに、合計4人のボクサーと拳を交える実写にて映しだされる。ロッカー室の光景や、甲高いアナウンス。相手をグラブで殴りつける音。キュッキュッとリングでステップをふむ音。檄を飛ばす観客の歓声。どちらかといえば汗くさい演出が、ゲーム全編を彩っている。

試合前、緊張感漂うリング



ダウン！　ダメージを画面下の"顔"で表示



歓声に包まれながらファイト！

MD

95年2月18日

1500円(込)

ゲームの目的■『レッスルエンジェルス』でおなじみの美少女たちが活躍する野球バトルアドベンチャー／発売元■TAKERU／3.5inch2枚／5inch2枚／CPU286以上推奨／1人用／TAKERUのみ販売

DOKI！　DOKI！ ぷりてぃリーグ

第3話「南の海の怪の巻」

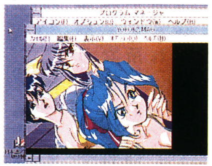
Jコード　000132

美少女、七瀬の知られざる過去とは？！

ソフトベンダーTAKERU用の連載アドベンチャー、全5話のうちの第3話だ。グレイトの人気美少女プロレスゲーム『レッスルエンジェルス』でおなじみのマイティ祐希子、ボンバー来島、南利美たちが野球で活躍する番外編。

今回は、女子プロ野球リーグで快調に勝ち星を重ねていく美少女投手、沢村七瀬の過去の秘密に迫る。

アドベンチャーゲームとルーレットを使った野球ゲームが合体したユニークなシステムの作品だ。

色っぽいシーンもある


PC9801

95年3月24日

9800円

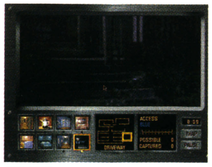
ゲームの目的■少女たちの命を狙う化け物どもをトラップを使って捕獲する、ニュータイプのムービーゲーム／発売元■ウイズ／要256色／CD-ROM2枚／68030以上推奨／25MHZ以上動作可能／3.5MHD専用／漢字Talk7.1以上

ナイトトラップ

Jコード　004511

殺人鬼の魔手から少女たちを守れ！

湖畔にあるマーティンの屋敷には、おそろしい殺人集団が住んでいる。プレーヤーは、何も知らずにこの屋敷に泊まりにきた少女たちの命を守らなければならない。屋敷の中に設置された8つの隠しカメラで殺人者たちを監視し、部屋の中に仕掛けられたトラップで捕獲するのだ。トラップを作動させるタイミングを誤り、誰かが犠牲になると、任務は失敗。一瞬たりとも気が抜けない、緊迫感あるゲーム展開が楽しめる。実写ムービーもスゴイ。

静まり返った屋敷に何が？


マッキントッシュ

95年4月7日

12800円

東京Twilight Busters

～禁断の生贄帝都地獄変～

Jコード　003816

ゲームの目的■消息不明の父を捜す少年が、様々な怪事件に巻き込まれていくリアルタイムホラーアドベンチャー／発売元■ウルフ・チーム／日本テレネット／PC-9801VX以上／3.5inch／5inch／バスマウス対応／空HD10M以上／MS-DOS3.3以上

大正末期の帝都を舞台に頻発する怪事件

■2つのモードで進行

舞台は大正末期の帝都・東京。倫敦留学中の少年、草薙祥は、考古学者の父が消息を断ったという知らせを受け、急遽日本に帰国、父の行方を捜す。だが、祥を待っていたのは、奇怪な事件の数々だった……。

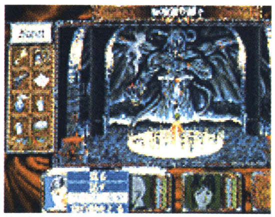
このゲームは2つのモードで構成されている。一つはアドベンチャーモード。プレーヤーは、帝都各地を歩き回り、情報収集や調査を行う。そして調査中に事件が発生すると、第2のモード、リアルタイムモードになる。プレーヤーは、工場、洋館、地下水路など、不気味なムードがただよう事件現場内を探索し、時間内に事件を解決しなくてはならない。

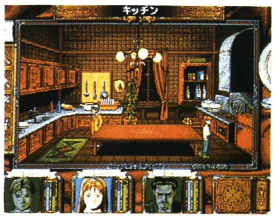
■状況が刻々と変化する

このゲームの軸となるリアルタイムモードでは、時間の経過とともに主人公のおかれている状況が変化するという、これまでにないシステムを採用している。プレイ中、何もしないでいると、事件が解決できないだけでなく、命を落としてしまうことさえある。

また、捜査中はパーティー（最大4人）の分割、合流といった行動が重要ポイントとなる。1人が扉のスイッチを押している間に他のメンバーが扉を通過したり、先へ進むために誰かがモンスターのおとりになるなど、連携プレーが必要。

家庭用ゲームにはない、残酷なシーンも随所に出てくる。オカルトやホラーものが好きな人向けの作品だ。


表情も喜怒哀楽に応じて変化



部屋の隅々までくまなく調査

PC9801　PC9821

MD

PC98

MAC

マークの見かた

- 長く遊べる
- 短期間でも熱中できる
- 長く遊べて熱中度マル
- プレイ時間長い
- プレイ時間短い
- ライトユーザー向き
- ヘビーユーザー向き
- 難易度高め
- 難易度低め
- とっつきやすい
- 知的におトク
- アバンギャルドな世界観
- 斬新なシステム、ルール
- マニア向け
- パット見であなどるな

スター・コントロールⅡ

95年3月24日
8800円
Jコード 001732

広大な銀河系での星間戦争

■宇宙の広大さを表現
3000余りの惑星、18種類の宇宙種族、25種類のスペースシップ。これらの数は決してただ多いわけではない。それぞれに深いバックグラウンドがあり、複雑に絡み合ってこのゲームの世界を構築している。

強大な宇宙種族ア・クアンが、様々な宇宙種族を配下にし、やがて地球に手を伸ばすまでの壮大で緻密なストーリー。宇宙船の貨物積載量や乗務員室の増築、惑星の成分など現実的に起こりうる題材の挿入。これらの設定の中であらゆる状況を把握する宇宙船の船長となって宇宙を探検する。

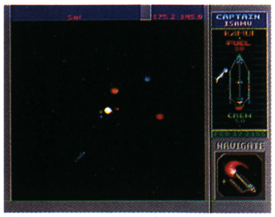
■探検のドキドキ感
ちょっと前のSF映画には、よく惑星を開拓する人々が出てきた。生命反応や資源の有無を調べて、目標の星に着陸し、探索する。そのすがたには、好奇心をくすぐる何かがあった。

このゲームは、そんなロマンある開拓精神を満たす要素を持っている。何しろ先述の惑星にはすべて着陸探査ができるし、そこでは好物や特殊な生命対を発見できる可能性もある。

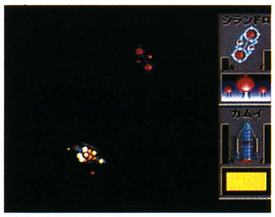
異種族との接触も、緊張する瞬間だ。相手の知能や敵対心などは、実際に接触してみるまで不明。突然攻撃されることもありうる。未知への好奇心を持つ人には、魅力的な世界のはずだ。

ただシューティングでの戦闘は疑問。状況がつかみにくく、難易度も高いので、とっつきが悪い。この点が気にならなければ、宇宙の旅も楽しめるかも。

ゲームの目的■様々な星を巡って戦力を増やし地球をおとしめた種族と戦う／発売元■BMGビクター／CD-ROM／1～2人用



戦闘画面は見下ろし型アクション



種族ごとに違う宇宙船

3DO

黒魔術殺人事件

95年3月21日
9800円
Jコード 003301

規定時間内に事件を解決

■推理力をはたらかせろ！
ある日、美貌の女性人類学者が殺された。殺害方法は、ブードゥー教の儀式に則った残酷なものだった。いったい誰が、何のために彼女を殺したのか。プレーヤーはこの事件の担当刑事となり、犯人を捜査する。

アドベンチャーゲームというと、ストーリー性に重きを置いたドラマ仕立ての作品が多いが、『黒魔術殺人事件』は少々趣きが異なり、「推理ゲーム」の色合いが強い。プレーヤーは、事件の概要、現場で発見された証拠品、容疑者の証言など、断片的にあたえられる情報をたよりに犯人を推理し、動かぬ証拠を手に入れ、逮捕しなくてはならない。コマンド総当たりでいけば、とりあえず事件が解決するドラマ仕立てのゲームと違い、プレーヤーの推理力がなくては事件を解決することはできない。

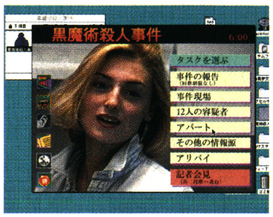
■6時間以内に解決せよ
こういった犯人探しゲームの場では、事件を解決するための手順が重要。推理小説と同じように、作り手の仕掛けたトリックをひとつひとつあばいていく、そのプロセスが楽しいのだ。

さらに、このゲームには推理のプロセスに緊張感を持たせるため、時間の設定が盛り込まれている。

ゲームスタート時、プレーヤーには6時間の制限時間があたえられる。この時間は、プレー中、捜査コマンドを実行するごとに消費される。指紋や血痕を調べるのに2分、容疑者を尋問するのに15分、という具合だ。プレーヤーは、制限時間内に、犯人を逮捕しなくてはならない。ムダな手間をかけないように、しっかり情報をメモすることが大切だ。

人物や背景の設定がかなり細かく、奥が深い。事件を解決するにはかなり頭を使う。本格推理にチャレンジしてみたい人にお薦め。

ゲームの目的■証拠品や容疑者の証言などから犯人を割り出す、本格推理アドベンチャードラマ性よりも推理の楽しさを重視／発売元■BMGビクター／空HD5M以上／漢字Talk7.1以上／68030以上／1人用



あらゆる事を想定する

マッキントッシュ

トラぶるCHASER

第2話～2人目のチェイサー

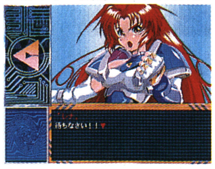
95年2月18日
2000円(込)
Jコード 002259

ゲームの目的■未来からきた少女が活躍するタイムトラベルコメディ。デジタルコミック風アドベンチャー／発売元■TAKERU／3.5inch2枚／5inch2枚／CPU286以上推奨／HD専用／VX以降シリーズ　EPSON,PCシリーズ286以降／TAKERUのみ販売 ／1人用

軽快なノリの読みきりコメディ

ソフトベンダーTAKERU用の連載アドベンチャー第2話。「時空干渉犯」を追って未来からやってきたチェイサー・レナが巻き起こすドタバタ劇を描く。第1話で時空間巡航艇を壊してしまい、未来に帰れなくなったレナ。彼女を迎えにもうひとりのチェイサー「壊し屋ルディ」がやって来る。グラマーで好戦的なルディの登場で、ストーリーはさらにハチャメチャになってゆく。

アニメ感覚で楽しめる軽快なアドベンチャーだ。

チェイサー変身シーンは圧巻


PC9801

ゲーム用語のAtoZ

パスワード

「合い言葉」のこと。大抵は数文字から成る文字列で、キャッシュカードの暗証番号と同じく、本人を証明するために使用される。身近な例では、パソコン通信ネットにアクセスするときなどにも、この入力を求められる。

これとは別に、年期の入ったゲーマーならパスワードセーブをご存じだろう。これはゲームの途中結果を、文字列の形で記録するもの。バックアップメモリ普及以前に、よく家庭用ゲーム機などで使われていた。仕組みは簡単、セーブ時に表示される文字列をメモするだけ。再開時にはそれを入力すればよい。ただし、中には数十字におよぶパスワードもあり、書き間違いの悲劇も多発した。

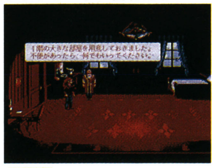
シャドー・オブ・ザ・コメット

95年3月3日
9800円
Jコード 001465

ゲームの目的■『クトゥルフ神話』をベースにして作られたホラーアドベンチャーゲーム／発売元■EAV／3.5inch7枚／5inch7枚

死と背中合わせの恐怖の世界

ハレー彗星が大接近した1834年、著名な天文学者ボルスキン卿は「驚くべき発見」をし、発狂してしまう。それから76年後、ふたたびハレー彗星が接近する1910年。「驚くべき発見」の謎を調べる天文学者パーカーは、血も凍るような恐怖の体験をする…。クトゥルフ神話に基づいて作られたシナリオがかなりコワイ、オーソドックスなアドベンチャー。ちょっとした判断ミスがすぐに主人公の死につながる厳しい展開も特徴。

ラグクラフトの信者たちへ


PC9801

ダークシード

（日本語版）

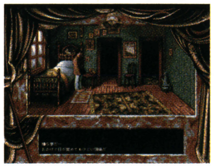
95年3月4日
9800円
Jコード 001899

ゲームの目的■不気味な異世界“ダークワールド”の秘密を解き明かすホラーアドベンチャー／発売元■ナムコ／CD-ROM1枚／要256色／バスマウス対応／CPUI4865X以上推奨／I386以上動作可能／RAM5.6M以上／WIN3.1以上／

ギーガーの描く奇怪な世界を冒険

映画『エイリアン』のデザインなどで知られるH.R.ギーガー。生命と機械を融合させた独特のデザインは、見る者の視線をとらえて離さない。そんなギーガーの描く世界を舞台にした、ホラー色たっぷりのアドベンチャーゲームだ。

ゲームの進行はリアルタイム。ゲーム内の時間で3日が過ぎると、主人公の頭の中のエイリアンが……！ノーヒントのナゾ解きが多い上に時間の制約もある。かなりシビアな上級者向きゲーム。

ギーガーの世界へようこそ


WINDOWS

お正月に田舎に帰省したとき、久しぶりに家族ですごろくやトランプをしました。子供の頃負けたためしがなかった僕はハリキッていたのですが、全く勝てませんでした。今思うと子供の頃はわざと負けてくれていたんだとわかり、そんな両親の思いやりに涙してしまいました。（おセンチじろう）

五劫のすり切れ

95年3月24日
9800円
ゲームの目的■各ステージにいるボスを倒して武器を奪い、Ｄｒ．ワイリーを目指して進む／発売元■カプコン／16M／パスワード

Jコード 002976

ロックマン7
宿命の対決

とうとう7作目の驚異的難度アクション

■豊富なシリーズ展開
高い難易度。デフォルメ調ロボットたちの戦い。1対1のボス戦。特殊武器。ファミコン中期の87年に1作目が発表されて以来コンスタントに続編が発売され、今回の7作目で初めてスーパーファミコンにバージョンアップされた。過去の作品はいずれもある程度のヒットを記録していてアクションゲームの名作としばしば呼ばれている。また、スーパーファミコンの『ロックマンX』、ゲームボーイの『ロックマン・ワールド』とともに合計3つの世界を展開させている。

■ゲームの構造は?
どのステージからでもプレーできる。だが、最初は4つしかステージがない。その4つをクリアすれば、物語が展開し新たな4ステージが選択画面に加わる。ボスを倒せば武器を入手できる。あるボスから得た武器は、必ず別のどれかのボスに劇的に効く。このルールはシリーズ共通の約束ごとだ。ボスと武器の対応を調べることから『ロックマン』の攻略は常にスタートする。

お助けキャラ、お助けアイテムもいくつか登場。

■年齢対象あり?
『ロックマン』はプレーヤーを選ぶゲームだと言われ続けている。理由は高い難易度。だが、ここまで長く続いているアクションシリーズだ。難しいからといっても支えているファン層が必ずあるはず。

ボスキャラをファン公募したり、コミックやキャラクター商品も発売されている。こうしてみると、より低年齢層に支持されていることが見えてくる。

本家と、そこから分岐した2つのシリーズ。なぜシリーズが枝分かれしているのだろうか。

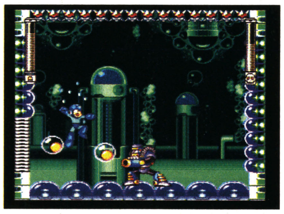
それぞれが別の年齢層を対象にしているからだ。パスワード画面のような細かいところから、デモ、敵やトラップの配置などにいたるまで、それぞれのシリーズが、それぞれ特色を表している。

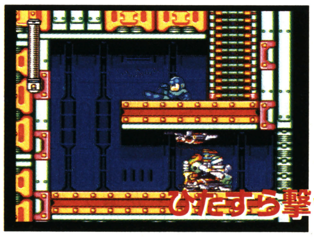
ロックマンの性能を充実させて、アクション性が追求された『ロックマンX』はやや対象年齢が高め。トラップや敵の配置バランスによって、難易度を上げている本家シリーズの『ロックマン』はやや低め。過去のシリーズから、面白いところを集めてアレンジした『ロックマンワールド』はさらに低め。

こうみれば、『ロックマン7』はやや子供向けだ。それは制作者の意志表示であるかのようなオープニングデモにも表れている。

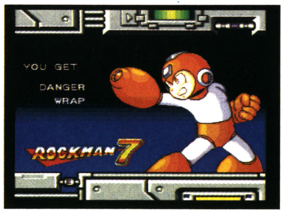
輪郭のはっきりしたグラフィック。車で移動するロックマンたちの会話はひらがな。途中でロックマンがヘルメットを間違えるジョークまであったりする。

スーパーファミコン版だからといって、『X』と似たようなものだと思ってプレーすると、より子供っぽく、より難しく、よりパズルっぽく感じる。

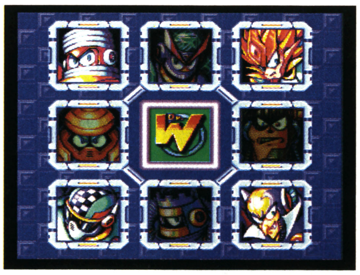

ボスとは1対1の戦い。パターンを見極めなければ辛い展開に


ジャンプ、ショット、スライディング以外に基本操作はない。

ひたすら撃って、ひたすら避ける



ボスを倒せば武器入手。対ボス有効武器を探すのも伝統的な楽しみの1つ


最初は4体しか表示されていないボスたち。物語が進めば残りの4体が追加されることに

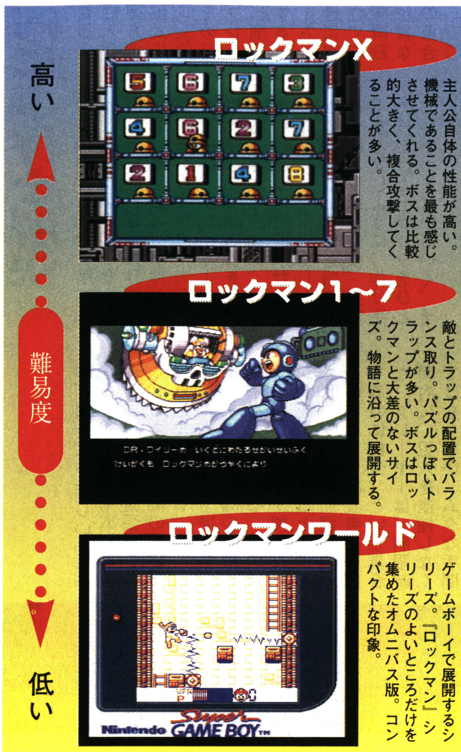
●じゅげむ評価委員会●

《カテゴリー・レビュー》公募によるボスキャラがユニークで手強すぎる。が、巨大な敵にぶつかり続ける求道性にこそ、このシリーズの真髄と価値があるのだから、当然といえば当然か。ステージセレクト制の採用で、「行き詰まり」感も救われる。世界観、操作感、システム、いずれもシリーズの長所を継承し集大成し、手堅くまとまっている。だが、目新しさには乏しく、グラフィックにもやや難。ＳＦＣでは「Ｘ」シリーズがスタートしているのだから、あえてＦＣのゲームとして完結（?）してほしかった。

VALUATION

見渡せば『ロックマン』ばかりなり

シリーズ枝別れ。『ロックマンズサッカー』なんてものもあったが、ここでするのは純粋なアクション版の話。基本構造をよく見てみれば、シリーズごとにコンセプトが異なっているのがわかる。どれも決して簡単なゲームではない。だが、微妙な難易度の違いで差別化できる。


ロックマンX
ロックマン1～7
ロックマンワールド
高い
難易度
低い
DR.ワイリーの いくどにわたるせかいせいふく
けいかくも ロックマンのかつやくにより
Nintendo Super GAME BOY

主人公自体の性能が高い。機械であることを最も感じさせてくれる。ボスは比較的大きく、複合攻撃してくることが多い。

敵とトラップの配置でバランス取り。パズルっぽいトラップが多い。ボスはロックマンと大差のないサイズ。物語に沿って展開する。

ゲームボーイで展開するシリーズ。『ロックマン』シリーズのよいところだけを集めたオムニバス版。コンパクトな印象。

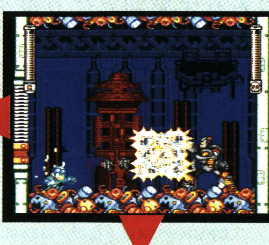
きれいに遊ぼうロックマン

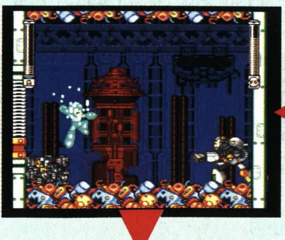
『ロックマン』シリーズは、いわゆる「学習型ゲーム」の代表格だ。どこでどうやって敵を倒すか。何歩移動して敵を誘導するのか。もちろんテクニックは必要になるが、反射神経だけあればどうにでもなるわけではない。

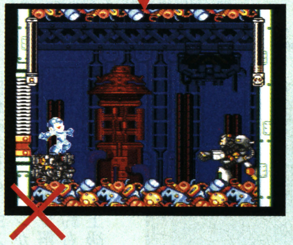
敵やトラップの配置、反応を覚える。これさえできれば実は、非常に美しいプレーが可能。『ロックマン』を愛するプレーヤーたちの多くは、そんな芸術プレーを目標にしている。見ていて気持ちがよい。立ち止まることなく進む。耐久力が非常に高いはずの敵がいとも簡単に倒れる。

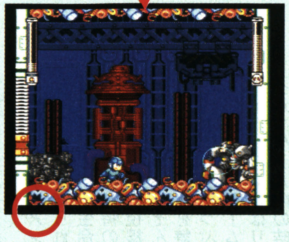
覚える作業は実のところ簡単ではない。最初はボス戦パターン作りを練習してみることが『ロックマン』に対する理解を深めてくれるだろう。

ボスは通常、いくつかのパターンで動きつつ、ロックマンの動きに敏感に反応して攻撃してくる。ロックマンの位置、ジャンプ、移動、ショット。この4行動で探りを入れてパターンを読む。


ボスがチャージを開始した。指はすでにジャンプボタンに


ジャンプでかわして前方に着地。ショットを溜めておく


ゴミブロックはロックマンの位置に対応して飛んでくる


着地と同時にショット。こんな小作業の繰り返しで勝つ

スーパーファミコン

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年3月31日
7800円

ゲームの目的■ミッキーマウスを操り、映画の流れにそってゴールを目指すアクションゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／16M／カートリッジ／1人用

© The Walt Disney Company

Jコード 002747

ミッキーマニア

60年前のフィルムの中へトリップ

■フィルムの世界の中へ

アニメ映画をモチーフにしたゲームは多い。その多くは、映画の中で描かれる世界、ストーリーの中に入り込めるゲームだ。空想の世界の中で、登場人物になって動くことができる。

例えばメガドライブのヒットゲーム「アラジン」。このゲームでは、プレーヤーはアラジンになって、映画の舞台にそったステージを駆け回ることができた。自分自身も、ゲームのキャラクターたちも、すべて同じ世界の住人だったわけ。

でも、この「ミッキーマニア」はちょっと違う。映画の世界の中に、と言うよりは、フィルムの世界に入り込んでいけるゲームだ。

ゲームを始めるとそこは白黒フィルム。ミッキーマウスの初主演映画「蒸気船ウィリー」だ。自分は現代のミッキー。色もついているし、顔つきもおなじみの彼だ。でも入り込んだ場所は、60年前のフィルムの世界。キャラクターも背景もすべて白黒。ノイズも走るし、白黒時代のミッキーまでいる。はるか昔のフィルムの中で動き回るのは、なんとも不思議な感じだ。

■知恵をきかせるプレー

ゲームを一見すると、非常にオーソドックスなアクションのよう。相手をかわしたりしながら進めば、普通に進めそうなもの。でもこのゲームはそこにひとクセある。ちょっと知恵を働かせないといけない所が、いくつか用意されている。

例えば、ステージ2にあるお化け屋敷。この中で、ビーカーと薬の出るチューブ、端っこには加熱用のランプ。ここでするのは、一口で言って科学者のまねごとだ。ビーカーに薬を合成し、ランプで加熱。しばらく温め続ければ、爆発して道が開く、というわけ。

こんな風に、道中にはちょっとしたシカケが用意されているわけだ。頭を柔軟にすれば、きっと活路は見いだせるはず。ゲームの進行はそれほど簡単なわけじゃないけど、アクションに強くない人でも、ひとつ抜ければ楽しさに手が届く。

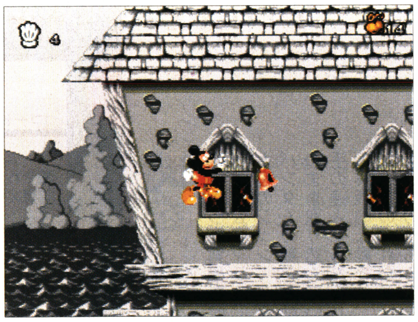
■技術と楽しさと

もうひとつ、地味なポイントだが、技術にも注目したい。このゲームに散りばめられた、細かい演出のところどころに、ため息の出るような技術が盛り込まれているのだ。

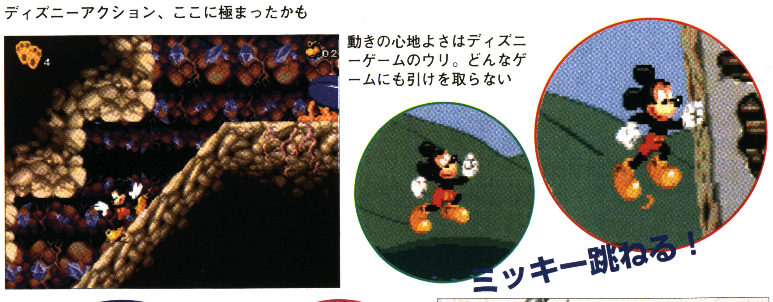
例えば、最初のステージで、白黒の画面から、序所に色がついていくところ。じわじわと画面の一部だけをカラーにしていくのは、そう簡単なことじゃないはず。しかもそれが最高の演出効果を現すのだから、技術先行の感じを与えない。

さらには、最初のステージにある鉄球のくさりや、以降のステージででてくるロープの、自然にしなっている感じ。つい見逃してしまいそうだが、実はこれはハードの機能をフルに発揮して初めてできること。こんな細かいところにも、しっかり力が込められているわけだ。

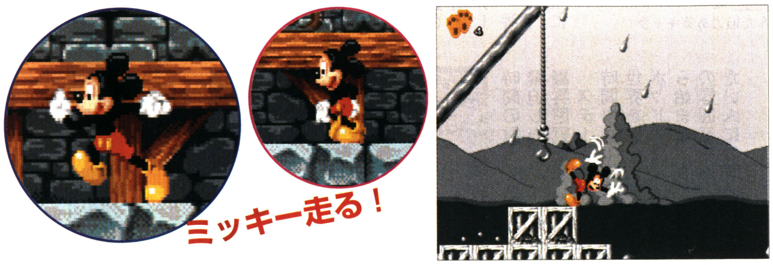
ミッキーやディズニーのファンはもちろん、そうでない人でも十分楽しい。アクションに慣れている人でも、きっと満足できるボリューム。そして、慣れていない人でも引き込むような魅力。少々難しいのが問題ではあるが、チェックするだけの価値がある1本だ。



ディズニーアクション、ここに極まったかも



動きの心地よさはディズニーゲームのウリ。どんなゲームにも引けを取らない



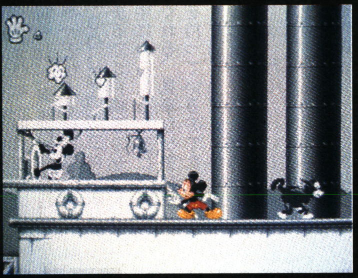
文字通り、多彩な表情を見せるミッキーマウス

ミッキーが駆け抜けた映画の数々

このゲームのステージは、ミッキー主演映画1本　の構成。ここでは登場する映画をチェックだ。

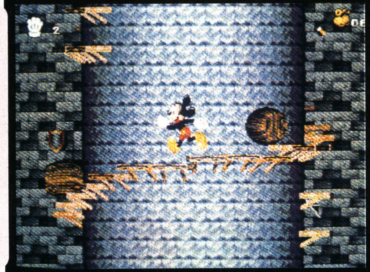
蒸気船ウィリー（1928）

この作品がミッキーのデビュー。当時のミッキーは、微妙な顔つきだけでなく、名前まで違ったのだ。これは、現代と当時のミッキーが、ゲーム中で初めて会うシーン。お互いに驚く、時間を超えた展開を印象づける一瞬だ。



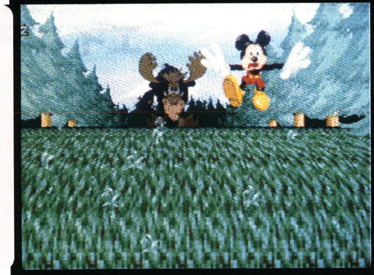
ミッキーのお化け屋敷（1933）

2本目は、ミッキーがガイコツだらけのマッド・ドクターの不気味な屋敷にもぐり込むステージ。ここではハードの機能をぞんぶんに引き出した展開が多い。この階段を駆け降りるシーンは、円柱の奥行の表現が見事だ。



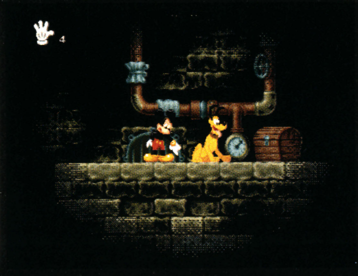
ミッキーの猛獣狩（1937）

このステージでは、巨大なヘラジカ、ムースとの追いかけっこを演じる。大事な仲間であるプルートの助けを借りて進む。特に、3D画面でムースから逃げるシーンは印象的だ。ちなみに3D画面はここだけの演出。



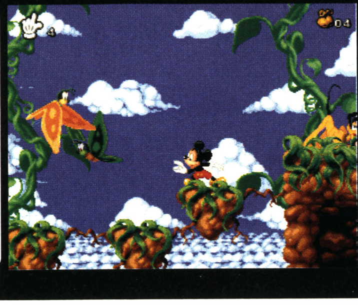
ミッキーのお化け退治（1937）

このステージ中に登場するのは、たくさんのさみしがりの幽霊たち。とにかくいたるところに出てくるので、どうにも苦労する。ステージの構成も、坂になる階段や落ちる床など、お化け屋敷的な要素がいっぱい。



ミッキーと豆の木（1947）

豆の木を登って、雲の上にある巨人のもとへ向かう。ニョキニョキと伸びる植物あり、はるか上につながる豆の木あり。他にもパステル色で描かれた巨大な食器などは、ファンタジックな雰囲気満点だ。



メガドライブ

だいぶ前近所のゲーセンに「くにおくん」があってよくやってました。番長”くにお”が子分のために隣の高校の番長グループやヤクザを相手に戦うというもので、バイクにはねられても立ち上がる根性はさすがです。中でも僕が一番好きだったのはスケ番グループの子分がやられたときの声です。なんかとてもハレンチな気分になったものです。（くにお）

五劫のすり切れ

95年2月3日
9800円

ゲームの目的■凶暴なミュータント軍団を掃討する痛快無比な3Dシューティングゲーム／発売元■イマジニア／CD-ROM／要256色／RAM1.6M以上／HD専用／要グラフィックアクセラレーターボード

Jコード 000159

DOOM

バイオレンスだから、こんなにおもしろい

■94年のナンバーワン

１９９４年、アメリカで爆発的なヒットを記録した３Ｄアクションの傑作『ＤＯＯＭ』が、ついに日本のパソコン、ＰＣ９８０１シリーズ用に移植された。最近はＤＯＳ／Ｖパソコンの普及で、アメリカ産のパソコンゲームもずいぶん身近になっているが、ＰＣ９８０１シリーズしか持っていないユーザーも依然として多いようなので、今回の移植は、より多くのユーザーに『ＤＯＯＭ』のすごさを知ってもらう意味で、おおいに歓迎されるべきことだ（ただし、ＰＣ９８０１と言っても、２５６色対応にアップグレードしている必要がある）。『ＤＯＯＭ』は『ウルフェンシュタイン３Ｄ』で知られるｉｄソフトウェアが作った３Ｄシューティングゲームで、リアルさ、迫力、バイオレンスさなど、あらゆる面において最高級のクオリティを誇る。プレーヤーは、火星の衛星フォボスにある研究基地に乗り込み、そこに巣食うミュータント軍団と戦う。ショットガン、ロケットランチャーといった武器を手に、ミュータント軍団を全滅させ、地球に帰還するのが最終目的だ。

■リアルさ、残酷さに驚く

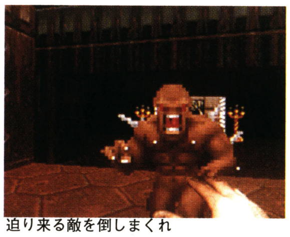
『ＤＯＯＭ』を起動してまず驚くのは、画面のリアルさである。精巧な立体描写とテクスチャマッピングによって作り出された世界は、過去の３Ｄゲームでよく見られた「四角四面で仕切られた無表情な迷路世界」とは全く質が異なる。『ＤＯＯＭ』の立体世界はまるでＳＦ映画のセットの中にいるような気にさせてくれる、見事なリアリティを持っているのである。

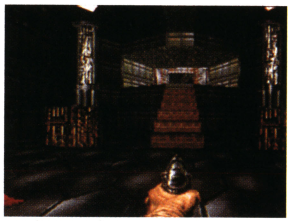
そして、プレーを始めて驚くのは、残酷なゲーム内容だ。プレーヤーは、迫り来るミュータントどもを手にした武器で撃ち殺すのだが、中には「人間の姿」をしたミュータントもいる。人間型の敵に向かってショットガンを放つ。敵は頭から緑色の血を出しながらバッタリと倒れる。そして床には、倒した敵の死体がいくつも転がる……。『ＤＯＯＭ』のプレー中、そんな光景が続出する。こうした描写も当然リアルで、だからこそプレーヤーは、敵を倒しているという「手ごたえ」を感じることができ、ゲームにのめりこめる。だが、こうした残酷な描写が手放しで誉められないこともまた事実だろう。

ともかく、プレーを始めて10分もすれば、『ＤＯＯＭ』のすごさに心を奪われてしまうはずだ。

■作戦を立てて慎重に戦え

『ＤＯＯＭ』は、とにかくスピーディでエキサイティングなゲームだ。チェーンガンを乱射して、敵をバッタバッタとなぎ倒していると、まるでシュワルツェネッガーになったような気分に浸れる。だが、映画と違ってプレーヤーはダメージを受けるし、体力がゼロになれば死んでしまう。ヒーローになりきるのは結構だが、慎重さを失ったら勝ち目はない。敵と戦う時は①物陰に身を隠しながら戦う、②ドラム缶を爆発させ、たくさんの敵を一度に倒す、③敵を同士討ちなどのテクニックを使ってなるべく安全に戦おう。『ＤＯＯＭ』は、なにしろすごい作品なので、ひとりでも多くの人にプレーしてもらいたい。もっとも、残酷な描写が嫌いでなければだが。


迫り来る敵を倒しまくれ


この衛星から脱出できるか

●プレイイメージ●

３Ｄのアクションゲームをプレーして、目が回って気分が悪くなる人がいる（“ゲーム酔い”）。『ＤＯＯＭ』の画面の動きは、特にスピーディーだし、上下にもユラユラ揺れるので、かなり強いゲーム酔い状態に陥る人もいるはず。まず、画面の動きに目を慣らすことが、『ＤＯＯＭ』を楽しむ第１歩かもしれない。また、敵を撃ったときの手応え、気持ちよさが抜群だ。このゲームがアメリカで大ヒットした理由が分るような気がする。

ゲーム前は酔い止め準備

DOOM
NEW GAME
OPTIONS
LOAD GAME
SAVE GAME
READ THIS!
QUIT GAME

Play Image

PC9801

95年2月17日
9800円

タイムコップ

Jコード 001937

ゲームの目的■時間監視委員会の調査官となって犯人を逮捕する同名映画をもとにしたアクションゲーム／発売元■ビクターエンタテインメント／16M／カートリッジ

時を駆ける息詰まるアクション

■キャラも背景も全て実写

主人公キャラは、映画の主役のジャン・クロード・バンダムの動きと動作をそのまま取り込んでいる。空手の達人でもあるバンダムの実践的な動きは、見ていて、技の切れなど伝わってくるものがある。キャラだけではなく、背景画像までも、フランスの特殊効果アーティストによる、ミニチュアモデルの写真を取り込んでいる。バンダムの実際の動きとリアルな背景が、ゲームの雰囲気を、より映画に近づけている。

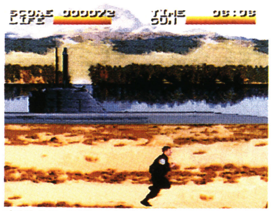
■時間の概念の大切さ

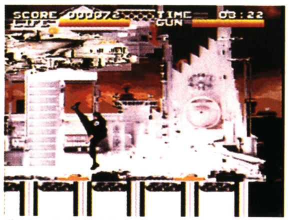
今までの横スクロールアクションで、自キャラを失うのは、たいてい敵の攻撃によって生命力がなくなった時で、タイムはそれほど重要視されていなかった。この『タイムコップ』は時間をさかのぼったり、飛び越したりしながら犯人を追い詰めていくゲーム。犯人の逃げこんだ時代へタイムスリップし、未来や過去を変えようとする行動を阻止しなければならない。ゲームを進めていく上で、一番重要視されるのは時間だ。

これまでのゲーム以上に時間の重みを感じながら、緊迫したプレイができる。

■雰囲気を感じたい人へ

ステージは、レベル１の時間ウェーブが、主人公の世界を完全に破壊する前にポッドに乗り込むところから始まる。タイムトラベルの雰囲気を感じてみたい人にお薦め。


実写を取り込んだ迫力あるキャラ



背景にも実写を取り込んだ

スーパーファミコン

95年2月24日
6800円

エイリアンソルジャー

Jコード 001007

ゲームの目的■恋人を殺された主人公が復讐に燃え戦う／発売元■セガ・エンタープライゼス／16M／カートリッジ／1人用

大型キャラを攻略する楽しさ

■短いステージが爽快

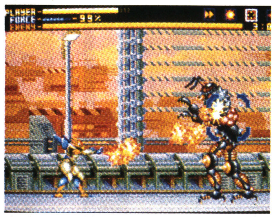
ゲーム開始後、１分もしないうちにスクロールが止まり、そのステージのボスが登場する。最初はあまりの早さに驚くだろう。一瞬あっけなく感じるかもしれないが、ステージが進むにつれて快感になるのだ。

ボスは昆虫や動物と人間を掛け合わせた生命体で、それぞれ特徴のある攻撃を仕掛けてくる。マーシャルアーツを使うサムライアリや、巨剣を持った亀など、どのボスも強烈な個性と、何種類もの攻撃方法で、プレーヤーを飽きさせない。ステージが進むにつれ、より強力な、予想もしなかった攻撃をしてくるボスが登場する。なすすべもなくあっさり負けてステージの最初に戻されるときもあるだろう。それがだらだらと長い平坦なステージなら、あきらめたくなるものだ。その点、ボスまでの道のりがスパっと短く、すぐに対戦できるので、やられても、まだまだもう一回、という感じで、何度でも対戦したくなる。ストレスがほとんどたまらず、逆にしつこく挑戦したくなるのだ。

■様々な能力を持つ主人公

主人公は、鷹と人間が組み合わさった生物。鷹の顔を持ち、二本足で歩行する。外見はちょっと怪しいが、多彩な武器と超人的な能力を持っている。

ステージの始めに６種類の武器のなかから４つを選ぶ。生物系と機械系では効果のある武器が違うので、その４つをうまく使い分けて進む。武器以外の攻撃では、ライフが満タンのときにダッシュをすると、体から炎を発する。これを敵に当てればものすごいダメージを与えられる。天井に張り付いたり、空中でホバーリングして静止したりと、いろいろな動きができるので、全てを使いこなせば、ボスとの対戦に楽しみが増す。



空手アリと対決。

メガドライブ

マークの見かた

長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

エコー・ザ・ドルフィンCD

95年2月24日
4980円

ゲームの目的■イルカを操り、海中を旅し、海の平和を取り戻すアクションゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM 2枚組／1人用

Jコード 001023

イルカとなって海を泳ぐ2作品が1つに

■海中を体験する

広く青い海。突然巻き起こる不思議な事件。それでも海は広く青い。

巨大な竜巻によって失われた平和。取り残された1匹のイルカ。失われた平和と仲間を求めて海を旅する1作目。93年夏リリース。

イルカが進化した生物に地球の未来を見せられる。その悲惨なありさまに心を痛め、未来のために戦いの旅に出る2作目。94年夏リリース。

たった1匹のイルカ。その生き生きとした姿。『エコー・ザ・ドルフィン』シリーズには、自然の中をさまよう生き物の本能と、普段目にすることのできない海中の景色を、魅力を込めて描いたゲームだ。

悪い言い方を承知で言えば、ゲーム性よりも、ゲームをとりまく環境、表現方法、美しさなどに重点が置かれて制作されている。アクションゲームでありながら、敵を倒す行為ではなく、泳ぎ続けることに快感がある。ただし真面目に取り組もうと思うと、難度の高さが急に気にはなるが……。

この2枚組のCDは、そんな『エコー・ザ・ドルフィン』の1作目・2作目のカップリング版だ。

■お得なのはどうして？

ロムカートリッジで発売されていた『1』と『2』を1つのパッケージに収めた、この作品の特徴は何だろう。

ゲームの本質ではなく、環境面が色々な点で充実したことに、この作品だからこそ、大きな意味がある。

Qサウンドを採用した。水しぶき。生物の鳴き声。海中世界の音が高いクオリティで体験できる。

また、実写取り込みのものを含む、美しいグラフィック画面がプラスされた。ステージもいくつか増えている。

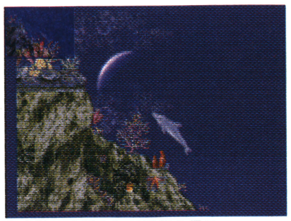
2タイトル分が収録されているにもかかわらず低価格なのも嬉しい。

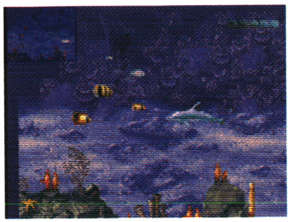
■気持ちいいのはなぜ？

先述したとおり、このシリーズの快感はゲーム性にはない。泳ぐ。さまよう。ゲームをプレーするのではなく、単純に広い海を行ったり来たり。

まるでバックグラウンドビデオのように、映像がそこにあるだけで意味が生まれる。プレーしているうちに、目的なんかどうでもいいや、と思わせてくれる。そう思わせてくれるゲームは少ない。

MD メガCD

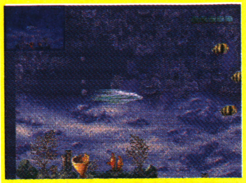

超音波で会話をして情報を得る


あちこちで見かける様々な生物

●プレイイメージ●

“ゲームをプレー” するだけではない。それでは意味がない。そんな気持ちにさせてくれるのは、イルカを操作しているだけで楽しいからだろうか。水中の高速移動。水しぶきをあげながら水面から空中に跳び上がり、1回転。美しい海底世界を旅するうちに目に映るさまざまな生物。やがて目的さえ忘れて、海の端から端へと旅は続いていく。

Bボタンで体当り攻撃をする



Play Image

●じゅげむ評価委員会●

《カテゴリー・審査》元々このゲームが支持されていたのは、水中でイルカを操作することの気持ちよさがあるから。だが、気になるのは入力からほんの一瞬だけ遅れるエコーの反応。本質的な操作性はいまひとつ。マップデザインも、もう少し考えてほしかった。ただし『2』のデモはカッコよく、きちんとした「ムービー」に仕上がっている。「泳ぐ、さまよう気持ち良さ」「CG画像」のために¥4980なら、コストパフォーマンスは悪くない。

VALUATION

UNDERCOVER COPS

95年3月3日
9800円

Jコード 000779

ゲームの目的■地球を滅ぼす野望を持つマッドサイエンティストを倒す／発売元■バリエ／16M／カートリッジ

パワフルなアクションが元気を与える

■柱をブン回すお姐ちゃん

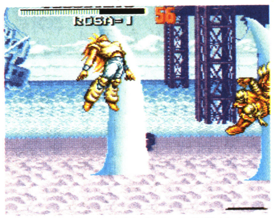
『アンダーカバーコップス』は、92年にアーケードに登場した。これは、そのスーパーファミコン版。内容は、主人公3人の中からひとりを選び、マッドサイエンティストの野望を打ち砕くために戦う、というもの。3人の能力はパワー重視のマット、動きが速い紅一点のローザ、そして2人の中間的な能力を持つザンと、それぞれ能力が違う。そのため、選んだキャラクターによって、ステージ攻略法も変わる。つまり、一度クリアしても主人公を変えて楽しむことができる。

だがこのゲームの最大の特徴は、何と言ってもパワフルなアクション。地面に落ちている物を投げるなんて当たり前。ときには地面に埋まった柱を引き抜き、ブン回して敵を殴り倒す！　こんな主人公たちの攻撃を受ける敵たちに、同情せずにいられない。

■ステージクリアのご褒美

全部で5つあるステージの最後にはそれぞれ、ボスがいる。ボスを倒してステージをクリアすると、倒した敵の数に応じて体力が回復できる。ステージをクリアした時点で体力が多く残っていると、プレーヤー数が増えることもある。このゲームでは、得点を稼いでもプレーヤー数は増えないので、いかにダメージを受けずにボスを倒すかがポイントとなる。アーケード版では2人同時プレーの場合、倒した敵の数が多いプレーヤーの方が、体力を多く回復できたため、協力しながら競争するといった楽しみがあった。しかし、スーパーファミコン版では残念ながら2人同時プレーがカットされている。

とはいえ、『アンダーカバーコップス』が持つパワフルさは健在だ。何となく元気がないときは、このゲームからパワーを分けてもらってはどうだろうか。


敵全員にダメージを与える必殺技も

SFC スーパーファミコン

ミッキーマニア

95年3月31日
9500円

ゲームの目的■ミッキーマウスを操り、映画の流れにそってゴールを目指すアクションゲーム／発売元■カプコン／16M／カートリッジ

© The Walt Disney Company
©1994 Sony Electolonic Publishing Company Distributed by CAPCON CO.,LTD.

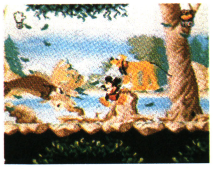
Jコード 002755

まさにミッキーマニアのために

1928年の初登場から約60～65年、世界のアイドルであり続けるミッキーマウス。このゲームはその主演映画6本が題材。ミッキーを始め、映画の主要キャラクターたちの、ディズニーアニメーションらしいコミカルで弾むような動きが見ものだ。

ゲームをスタートさせるとデビュー作『蒸気船ウィリー』の白黒画面。他にも60年間の映画にそった展開が目白押しで、マニアには涙ものの演出が続く。ミッキーの歴史を追体験できる1本だ。

歴史の生き証人になれる



SFC スーパーファミコン

星のカービィ2

95年3月21日
3900円(込)

ゲームの目的■敵の能力をコピーできるカービィが海や山を突き進むアクションゲーム／発売元■任天堂／4M／バッテリーバックアップ

Jコード 003620

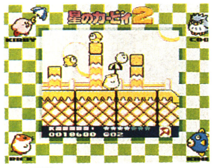
星のカービィと3匹の仲間たち

まん丸な体になんでも吸い込む不思議な生物カービィに、3匹の仲間が誕生。仲間との合体アクションで、カービィのエンターテイナーぶりがますますアップした。仲間が頭にのっけたパラソルの上で、バランスをとるカービィがなんとも微笑ましい。

ファミコン版の、敵の能力をコピーする特技も7種類あり、合体とコピーで21種類もの攻撃ができる。

幼児向けのイメージから少し脱皮したカービィ。上質のユーモアを感じる。

カービィと仲間の合体攻撃だ



GB ゲームボーイ

あ～なんという青春をおくってしまったのだろう。セガのゲーセンで椅子が動くゲームが登場し、僕は3日で1万円のペースではまってしまったのだ。「スペースハリアー」のバカ野郎～！「アウトラン」のバカ野郎！幸い今はゲーセンで1万円使おうというゲームは見あたらないので大金をゲーセンにつぎ込むこともない。（ウッハリアー）

五劫のすり切れ

95年2月17日
6800円

ゲームの目的■願いを叶える流れ星の子供がエイリアンを倒し星をまもるアクション／発売元■セガ・エンタープライゼス／16M／カートリッジ／1人用

リスター・ザ・シューティングスター

Jコード 002895

「腕」自慢のアクションゲーム

■もしも腕が伸びるなら

高いタンスの上のものを取ろうとして、子供が必死で背のびをするのに、届かない。椅子に乗ってもまだ足りない。日常の何気ないシーンだ。

ここであのダルシムや怪物くんのように、あるいはマジックハンドのように、腕がビューンと伸びてくれたなら。子供なら一度は、そんな風に考えるのではないだろうか。

このゲームには、「のびる手」を使うことの楽しさが、たくさん盛り込まれている。作り手が、子供のように伸び伸びと、この発想の中で自由に遊んでいるのがわかる。

■「つかむ」アクション

主人公は、人々の願いをかなえる流れ星の子・リスター。6つの惑星を、エイリアンの手から守るため、勇敢かつ無邪気に戦う0歳のヒーローである。

その武器が伸びる手だ。握力も強力で、目につくものならなんでも、手当たり次第につかんでしまう。

その動作はバリエーションに富んでいて、なかなか気持ちがいい。あんまり楽しいので、ついつい手を伸ばしてつかんでみたくなるほどだ。

腕を伸ばせば、何かつかみたくなる。この人間の習性を、純粋な喜びとして表現するために、主人公におしゃぶりをする幼児が選ばれたのかもしれない。

リスターの腕は8方向に伸びる。ジャンプ中でも、泳いでいるときでも。

敵をつかめば、引き寄せて頭突きで倒す。支えとなる柱や物につかまってブランコしたり、鉄棒のようにグルグル回転する。そのまま勢いよく飛び出して、加速をつければ流星状態だ。綿帽子につかまってふわふわと上昇するのもいいだろう。

これらの操作が、ボタン1つでできるのもいい。それぞれの動作ごとに、別々の驚きがあって、ちっとも飽きがこないのだ。

■「手ごたえ」のある難度

いくらつかむのが楽しいからといって、何も考えずに進んでいけるほど甘いゲームではない。トゲをつかめばケガをするし、勢いあまって敵に激突、ということだってある。慎重に進むべき難しい所もある。

そんな場所でも、とりあえずなんでもつかんでみよう、いろいろやってみようという姿勢が、楽天的でいい。そして、たいていはそれでなんとかなる。

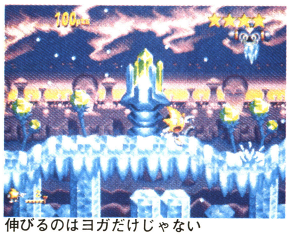
普通、なにか仕掛けがありそうだと思っても、トラップじゃないかと避けてしまう。それはプレーヤーが、ゲームをやり馴れ過ぎているせいかもしれない。

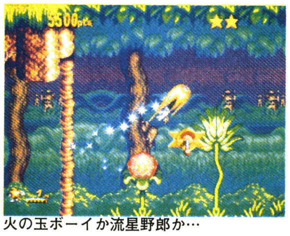
もっと無邪気な好奇心でこのゲームの世界にタッチしてみれば、誰にもきっと新鮮な発見があるはずだ。

■ボーナスエリアと宝箱

6つの惑星には、どこかに回転柱で行けるボーナスエリアがある。制限時間内に宝箱を開ければ、宝が手に入る。また、お宝を取ってオールクリアすると、パスワードが表示される。パスワードを入れたら何が起きるか？

ちょっとした期待と興奮を誘う仕掛けだが、これを読んでワクワクできない読者には、このゲームのほかにプレーするのにふさわしいゲームがあるだろう。

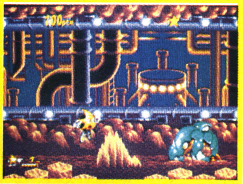

伸びるのはヨガだけじゃない


火の玉ボーイか流星野郎か…

●プレイイメージ●

リスターは、惑星に住む人々の願いが生み出したヒーロー。だからというわけではないが、いろいろやってみれば何かが起こる、というのがプレーイメージだ。そして、伸びる手とならんで大きな役割を果たすのが、頭突きである。壁に向かって頭突きをすれば、その反動を利用して上にのぼれるし、そのままでは通れない場所も、そばにあるものを頭突きで攻撃すれば、何かが起きる。目から星が出るほど思いきり頭突きを入れてみれば？

星に願いを……



Play Image

95年2月24日
8800円

バトルピンボール

Jコード 002429

ゲームの目的■ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダム、ロアを題材にした4ステージ。各面のボスを倒すと最終ボスに到達できる。／発売元■バンプレスト／10M

コンパチキャラで派手にピンボール

■コミカルにピンボール

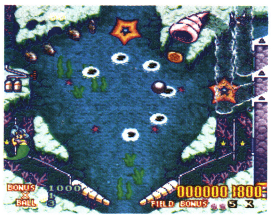
ウルトラマンや仮面ライダーなどのコンパチキャラクターを題材に、ステージ構成されたピンボールだ。それぞれの主人公にちなんだ役物が、各ステージに配置され、それぞれの世界観が表現されている。

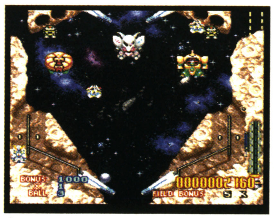
常に盤上では、コミカルなキャラクターたちが絶え間なく動いている。画面のまん中で構えるバルタン星人や、無意味にうろつくショッカーなど、ボールを当てることで破壊できる障害物は、すべて主人公の敵たちだ。各ステージにはボスまでいたりする。最初から好きなステージを選べるので、ピンボール自体に慣れていない子供が、お目当てのキャラクターのステージまで到達できなくて困ることはない。

■子供向け？　大人向け？

「SDキャラ総登場」とくれば、キャラクターのファンでなければ納得できないゲームなのか、それともキャラクターに関係なく楽しめるゲームなのか、判断がいつも難しくなる。このゲームはその両方を満たしてくれる。「ピンボール＝ボールを落とさない」簡単なルールだからこそ子供が遊んでも、難しくて飽きることはない。ピンボールゲームとしての完成度も高い。

それぞれの役物の楽しいリアクションや、思わぬ方向に転がるボール。フリッパーをさばく手が忙しい。ボールが落ちにくく、長時間プレーが持続できる。


ボールの動きに特に不自然さはない


キャラクターはせわしなく動き回る

95年2月25日
8800円

おとぼけ忍者コロシアム

Jコード 001066

ゲームの目的■4人のくの一が自慢の技で戦うアクションゲーム／発売元■インテック／8M／パスワード／マルチプレイヤー5対応／1～4人用

縦横に動く鎖鎌（くさりがま）が薬味のアクション

■2つの武器を使いこなす

置いてしばらくすると爆発して十字に手裏剣がとびだすマキビシと、手元から伸びる鎖鎌が武器。この2つの武器を使いわけ、主人公のくの一が四角い迷路の中、敵と戦っていく。

シナリオモードと多人数のバトルがあり、それぞれ違う楽しさをもっている。

■戦術と対戦の緊迫感

シナリオモードは、マップ内にいる敵を倒し、次のステージへ進んでいくというもの。初めのうちこそ簡単だが、進むにつれてパズル的な面や、強い敵が出てくる面などもあって、攻略に幅が出てくる。

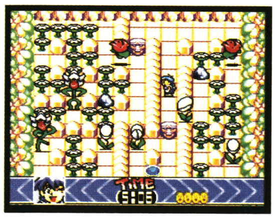
4人までプレーできる対戦モードは、同じ能力を持った、くの一同士が戦うモード。プレーヤーキャラクターは、炸裂マキビシから飛んでくる手裏剣に当たっても死なずに気絶するだけ。そこに鎖鎌でトドメを差すとようやく勝ちとなる。

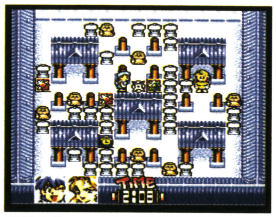
伸びた鎖鎌は横切れないので、障害物などもうまく組み合わせて相手の動きを封じるプレーが重要。しかし、鎖鎌を動かしているあいだは逆に自分が動けないので、3人以上だと気が抜けない。多人数の対戦モードは、こんな緊張感のある戦いが味わえる。

■第2の武器の使いごこち

シナリオモードはもとより、対戦での使い道も多くて重要となる武器は鎖鎌だろう。

だが、この操作がなかなか難しく、ちょっとしたことですぐ引っ込んでしまったりするのは、やや残念なところ。


迷路の中の戦いは気がぬけない


鎖鎌の使いこなしが重要な対戦モード

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

エコー・ザ・ドルフィン2

95年2月3日

3800円

Jコード 001015

ポケットの中の水族館

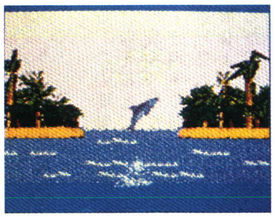
■見ているだけで心なごむ

丹念に描き込まれた海底を進むイルカのエコー。その細やかな動きは、「イルカそのもの」と呼ぶにふさわしい。93年、まずはジェネシス（メガドライブの海外版）で発売された『エコー・ザ・ドルフィン』は動物の動きを取り入れたゲームの最高傑作である。肝心のゲームはどうだったのだろうか。難易度の高いトラップの数々や、同じポイントを行ったり来たりさせられる展開は、プレーヤーにかなりの努力と苦痛を強いるものであった。よっぽど腹を据えて挑まなければ、エンディングに到達するのは不可能だった。しかし、このゲームが評判となる。ひとえに、エコーの愛らしさがプレーヤーの心を捉えたのだった。猛スピードで海を泳ぎ、水面に上がって空中一回転！ 波しぶきの音と合わせて、エコーのジャンプの姿には、とりわけ心なごまされる。映画『グランブルー』から始まった自然回帰指向や、イルカブームと連動する形で、製作されたこのゲーム。エコロジーのかけ言葉から名付けられたイルカの姿に、多くの人々は安らぎを見いだしたのだろう。

■エコーの新たな旅

ゲームは面クリアタイプのアクション。各面に秘められた謎を解きあかし、先のステージへ進んでいく。眼前に迫りくるリングをくぐり抜ける3Dステージや空中チューブなど、数々の新トラップからは「先にすすませたい」との製作者の意図が見て取れる。シャチや鯨など海の仲間との交流は楽しい。口から発せられる超音波で会話しながら、冒険のヒントをもらおう。

生命の神秘、進化の秘密に迫った壮大なストーリーは今回も健在だ。突如として起きた海の異変の謎を解きあかすために、エコーは再び旅に出る。


エコーの空中一回転でござい〜

ゲームの目的■イルカのエコーを操作して海の異変の原因を解きあかすアクション／発売元■セガ・エンタープライゼス／4M／パスワード／1人用

ゲームギア

スパイダーマン リーサルフォーズ

95年3月17日

9800円

Jコード 001813

感覚を重視の大御所アメコミアクション

■ファンなら感涙の動き

ここ最近、アメコミが静かなブームだ。『X―MEN』や『パニッシャー』がハリウッドで映画化され、日本でも翻訳版のコミックスが売れ続けている。そんな流れの中で、アメコミの大御所、誕生以来30年以上も現役選手の『スパイダーマン』がゲーム化された。

コミックスをもとにしたゲームには、ゲームとしての面白さと、原作のイメージ再現の2つのポイントがある。このゲームは、明らかに後者を重視している。原作やアニメを知っている人ならば、思わずニヤリとしてしまうアクションや演出が楽しめる。

なかでも出色なのは、主人公スパイダーマンの動きだ。

例えば、壁や天井にへばりつく感じ。このゲームでは、垂直な壁はもちろん、背景に張りつくことさえできる。その“ベタッ”という感じは、まさにスパイダーマンそのもの。

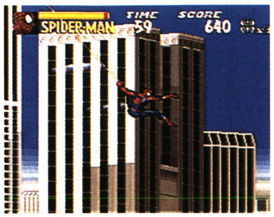
そして、クモ糸を使ったロープアクション。何もない空中にぶら下がる、なんてマニアックな動きもできる。まさにファン感涙のデキだ。

原作通りの敵たちもこれでもか、と言わんばかりに登場する。

■スパイディはいそがしい

しかし、そんな演出を楽しむ余裕もないのが、このゲームのつらいところ。制限時間の設定が厳しくて、敵をいちいち相手にしているヒマはない。できる限りザコは無視して、ボスの地点までいちもくさん、というのが基本だ。もう少しアクションを楽しむ余裕があるとベストだったかも。

とは言っても、あまり陰険な仕掛けはないので、進行はなかなかスムーズ。『スパイダーマン』を嫌いでさえなければ、無理なく遊べるような1本だ。



スパイディと呼んでくれる人に捧ぐ

ゲームの目的■NYの平和を守るために敵の科学者の打倒を目指す面クリア型格闘アクション／発売元■エポック社／12M／パスワード／バーコードバトラー「インターフェース対応

スーパーファミコン

マジカルポップン

95年3月10日

9800円

Jコード 002712

可愛い声と多彩な動きのキャラが魅力

■聞き覚えのある声の正体

主人公のポップンを操作していると、「あっぷなぁ。」「よゆうっち！」。どっかで聞いたことのある声がする。そう、あの飯島愛が、主人公ポップンの声で出演しているのだ。

ポップンが魔法を出したり、技を出したりする度にいろんな声をあげる。これによって、キャラの表情がとても生き生きしてくる。

■侮れないキャラの動き

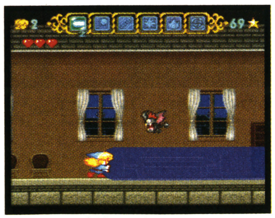
声にばかり気をとられてはいけない。ポップンの動きはじつに多彩だ。スライディングしたり、上に剣を振ったり、ちょこんとしゃがんで剣を前に突き刺したり、さまざまな動きでプレーヤを楽しませてくれる。また、ボタンを押すタイミングなどは甘めで、初心者でも手軽に操作できる。

■バラエティ豊かな魔法

ポップンは、派手な魔法も使う。始めはレーザーの魔法1つしか使えないが、ステージのどこかに隠された魔晶石を取ることで、いろいろな魔法を使えるようになる。魔法でロープを作り遠くの場所に移動する魔法や、丸まってごろごろ転がる魔法など、変なものもある。また、飯島愛のはずんだ声と共に、画面全体の敵にダメージを与えるスペシャル魔法も使える。

■バランスいい魅力

アクションゲームの基本である操作の気持ちよさ。飯島愛の声を使うなどの演出効果で、ゲームのとっつきやすさと魅力を増している。


スペシャル魔法で大打撃

飯島愛のファンはチェック

ゲームの目的■マジカル国を救うために王女ポップンが勉強した魔法をいかし戦う／発売元■パック・イン・ビデオ／バッテリーバックアップ／1人用

スーパーファミコン

戦国伝承

95年3月17日

5800円(予)

ゲームの目的■過去の亡霊の復活を食い止めるため戦うチャンバラアクション／発売元■エス・エヌ・ケイ／55M／CD-ROM

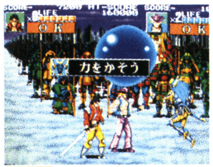
Jコード 003654

仲間と共に敵を斬り裂く

91年発表のアーケード版がネオジオCDで登場。現代アメリカによみがえった戦国時代のサムライたちと戦う、エキゾチックなアクションゲームだ。

主人公は、倒した敵のエネルギー体が実体化した刀で戦い、そのエネルギー体によってパワーアップしていく。また、戦国時代風の異世界には、捕らえられている3人の仲間がいる。彼らを助けだし、途中でチェンジすることも可能だ。

襲いかかる侍たちとの斬り合いが楽しめる。

心づよい仲間が加わった


ネオ・ジオCD

戦国伝承2

95年3月17日

5800円(予)

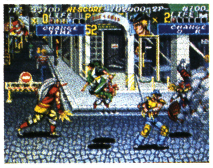
ゲームの目的■闇の力を得た戦国時代の君主を倒すチャンバラアクション／発売元■エス・エヌ・ケイ／74M／CD-ROM

Jコード 003662

闇を斬る「刀」を使いこなせ！

同時に2作品発売されたタイトルの続編。戦国時代から現代まで、闇の君主を倒すために時代を越えて闘うアクションゲーム。敵を刀で斬り、攻撃を受け止めて刀をぶつけあう。前作にあった、いつでもキャラクターを交代して戦うシステムを踏襲している。

『2』ではボタンの操作が増えて、効果的な技を覚えてキャラクターごとに使い分けていく面白さが強くなっている。武器による攻撃の快感を楽しむゲーム。2人同時プレー可能。

現代世界さえも舞台となる


ネオ・ジオCD

五劫のすり切れ

僕がチビッコだった頃「コロコロコミック」の「ゲームセンターあらし」に夢中だった。「あらし」は「ムーンサルト」や「秘技コマまわし」などの離れ技でなみいる強敵を次から次ぎへと倒し「ゲーム勝負」を勝ち抜いて行く。たかがゲームというなかれ、体をはった彼の技の数々に勝負に賭ける男を学んだ。（ペッカー）

95年3月17日
7800円
ゲームの目的■畑に種を蒔き、育てて収穫するアクションパズルゲーム。／発売元■ビック東海／4M

おらがランド主催　ベストファーマー収穫祭

Jコード　001082

ものを作り出す喜びを楽しみたい人に

■明るい農村で収穫競争

このゲームに登場するキャラクターたちは、明治製菓のスナック菓子、カールのCFに登場していた、カールおじさん一家だ。ぽかぽかとしたのどかな春の午後のような農村を舞台に、相手と作物の収穫を競う内容だ。と言っても、ライバル心ムキ出しの競争ではない。「負けねーど」「まんず、すげーなや」的な、言わば収穫祭の出し物のような雰囲気なのだ。作物を育てる畑は、4×4のブロックに区分けされている。そこに、トマトなど4種類の種を蒔き、水をかけるとやがて芽が出る。そして実を付けたところを刈り取る。相手より先に、4種類の作物を決まった数だけ収穫すれば、勝ち。また収穫するときの作物によって、相手の畑にお邪魔キャラクターが出現する。お邪魔キャラクターは作物を荒らすため、小石を投げて撃退する必要がある。この要素だけ考えると、お邪魔キャラクターを相手の畑に送り込むのが大事なように思えるが、それは違う。

■「育てる」ゲーム

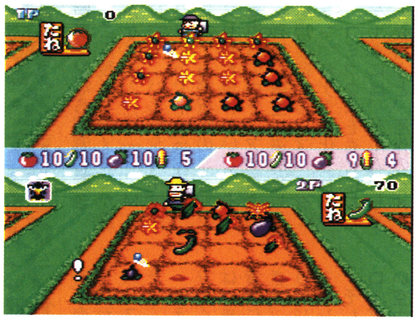
最近の対戦型パズルゲームでは、相手のフィールドに妨害を加えるという、極端に言えば破壊的な気分を味わうことが快感につながった。

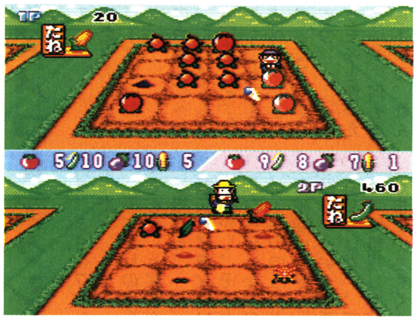
しかしこのゲームでは種を蒔き、水を与えて芽を出させ、花が咲くのを眺めながら実りを待つ。そういう、何かを作り出すという建設的な楽しみの方が大きく、実るまでの時間は、「早く育たないかな」という期待を持たせる要因となる。あくまで作物を育てるのがメインであり、お邪魔キャラクターを送り込むのは、付加的な要素に過ぎない。だから、期待の芽を摘み取ろうとするお邪魔キャラクターが憎く思え、石を投げたくなる。

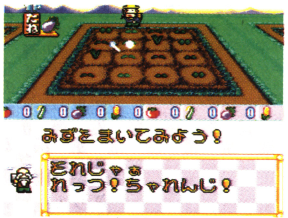
水をかけるのではなく、石をぶつける。このほのぼのとしたゲームの中で唯一暴力的な表現だ。しかし、農家の人の気持ちになって考えてみると、丹精込めて育てた作物を荒らされるというのは、やはり生活に関わる問題。おらがおじさんも農業を営んでいるなら、石だって投げるかも。

■子供から大人まで

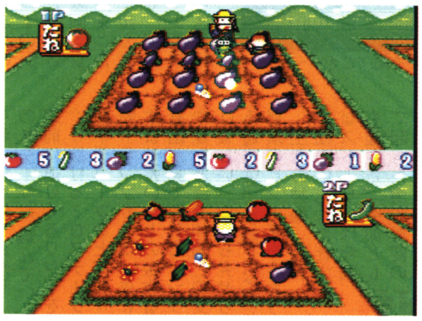
このゲームは、壊す快感よりも、創造する楽しみを与えてくれる。大人は、どこか郷愁が漂う農村の畑の中で、童心に返ってもう一度何かを作る喜びを感じてみてはどうだろうか。対戦するときにはハンディキャップも付けられるので、家族ぐるみで楽しめる。操作方法が分からなければ、特訓モードでマスターすることもできる。このゲームは大人から子供まで楽しむことができる。


春から秋までの畑の風景が、1分足らずで見られる


子供の頃、畑を荒らして農家の人に怒られたこと、あるかな？



マニュアルがなくてもOK


それにつけても、おやつはカールか？

ゲーム用語のAtoZ

コンフィグ

もとは「コンフィグレーション」という英単語。「相関関係」や「配置」といった意味が転じて、コンピューター用語ではマシンやシステムの設定を指すようになった。

有名なところでは、MS－DOSに使われる環境設定ファイル「CONFIG．SYS（コンフィグ・シスと読む）」が上げられる。このファイルにあらかじめ環境設定を書き込んでおけば、後はDOSが内容を参照して、その通りにシステムを設定してくれる。

また、家庭用ゲームの多くにも、コンフィグ設定が用意されている。そうした機能を使うことで、プレイヤーは難易度や操作方法などを、自分の好みに変更できるわけだ。

95年3月24日
7800円
ゲームの目的■リズムと動きの一体感に酔えるダンサブルなアクションゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／24M／カートリッジ／1人用

TEMPO

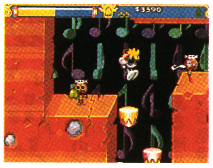
Jコード　000710

ゲーム界のダンシングヒーロー登場

なんと振付け師が必殺技を振付けたゲームである。音楽のビートにのり、体を揺らすキャラクターのだす必殺技は、バック転アリの激しいダンス。音楽あふれる街並みを、敵を倒しながら進んでいくのだ。

このゲームは、いままでのゲームでは軽視されていた、ベースのリズム、グルーブ感を追及している。ロック、ファンク、ラップにのって、踊りながら敵を倒していく音楽アクションである。

音符の国で踊れ



ゲーム用語のAtoZ

解析

公表されていない物を無理矢理調べることを、格好良く呼ぶときに使う言葉。例えば公表されていないマシンの内部を調べる、プログラムのテクニックを分析する、ゲームのセーブデータの形式を探るなどといった行為は、みな解析と呼ばれている。さらにはゲームをプレイして、敵キャラの動作パターンや強さを調べることもそう呼ばれるので、もはや何でもありといった状態である。

最後の1つを除けば、ディープなパソコンユーザーなら一度は通る道といえる。実際、解析でマシンやソフトの中を知ることや、そのテクニックを自分のものにすることは、そのスジの者には堪えられない楽しみなのだ。

95年3月24日
3800円
ゲームの目的■武器を駆使して奪われた4つの秘石を取り戻していくアクション／発売元■セガ・エンタープライゼス／4M／パスワード／1人用

ガンスターヒーローズ

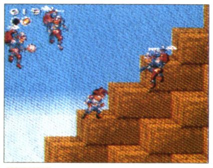
Jコード　001112

多数の武器を使い分ける爽快アクション

メガドライブでヒットした名作がゲームギアで再登場する。様々な武器と肉弾戦とで敵を撃退し、4つの秘石を奪い返すのだ。

主人公が持てる2つの武器は、合わせて使うことによって全く新しい武器になる。一見役立ちそうにない組合せが、特定の場所で役立ったりすることもある。場面ごとに効果的な攻撃や武器の組合せを発見していく。その手探りで進む感覚がいい。アクション好きなら、ぜひプレーしてもらいたい一本。

四方から来る敵を迎え撃つ



マークの見かた

長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年3月17日
9800円

ゲームの目的■近未来が舞台のアクションゲーム。犯罪シンジケートを壊滅させるのが目的。／発売元■カプコン／16M／カートリッジ

キャプテンコマンドー

Jコード 001155

ダッシュ攻撃で敵を弾き飛ばすのが快感

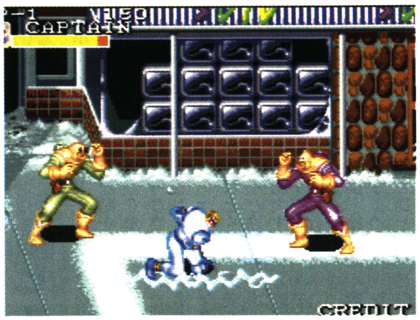
■カプコンお家芸ジャンル

1991年にアーケードで登場した『キャプテンコマンドー』が、スーパーファミコンで登場。奥行きのあるフィールドで、敵を倒しながら先に進んで行く横スクロール型のアクションゲームだ。画面の左右から出てくるたくさんの敵を、連続技や特殊攻撃を駆使して倒しながら、ステージクリアをめざすという内容となっている。このシステムは、1989年にカプコンが発表した『ファイナルファイト』と同じシステム。これ以外にも、『ザ・キングオブドラゴンズ』や、『ナイツオブザラウンド』など、カプコンが世に出した同タイプのゲームは、多数ある。これら一連のシリーズの特徴として、敵の出現パターンを覚えないと上達しない、という鉄則がある。そうしないと、敵に挟まれてボコボコにされてしまうのだ。そのかわり、敵をまとめて倒したときには爽快な気分を堪能できる。この基本ラインを踏襲しつつ、各ゲームごとに特徴があった。『キャプテンコマンドー』では、次のような特徴がある。

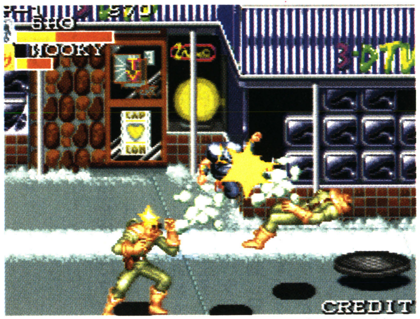
■カットされた設定

このゲーム独自の設定のひとつは、ダッシュ攻撃。これは素早い移動と攻撃を一体化したもので、離れた敵にダメージを与えるときに、特に有効だ。また、ひとつのステージの長さが短く、集中力が途切れることがない、という点も良かった。さらに、ボーナスステージの存在。水面を高速で走るボートに乗って、敵を蹴散らす感触は、ボーリングで連続ストライクを出すような気分。普段なら何回も殴らなければ倒せない敵を、1発でKOするのは気持ちいい。そして、もうひとつ特徴があったのだが、スーパーファミコン版ではユーザー対象の違いからか、カットされている。それは、敵のロボットに乗り込むという設定だ。ロボットに乗り込むことによって攻撃力が大幅にアップし、これがステージ攻略に大いに役立っていた。しかし、カットされたせいで敵の出現パターンなどが、多少アーケード版とは違うものとなっている。

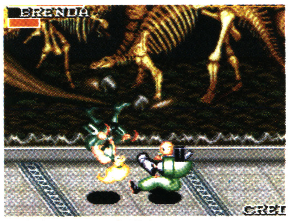
とはいえ、逆に良くなった点もある。一度に出現する敵の数が、極端に少ないのだ。このため初心者でも慎重に進めば、かなり先のステージまで行ける。難易度をイージーにすれば、もっと快適にプレーできる。アーケード版にこだわりを持ってプレーしていた人よりも、初心者の方がすんなりと溶け込めるようになっている。



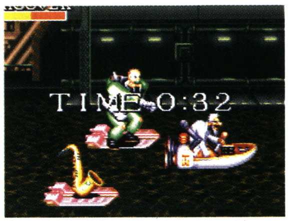
キャプテンのダッシュ攻撃は、敵を消炭にしてしまう



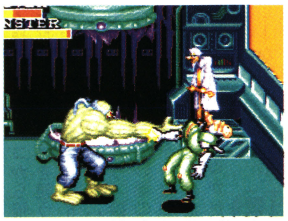
必殺技は強力だが、体力を消費する。いわば、諸刃の剣



天才赤ちゃん、奮闘する



高速で突き進む、ボーナスステージ


ミュータントの様な魁偉な姿の敵が多い

スーパーファミコン

95年3月10日
5300円

ディグダグ/ディグダグⅡ

Jコード 002038

ゲームの目的■画面上の敵をすべて倒せば次のラウンドへ進める戦略穴掘り(島崩し)アクション／発売元■電波新聞社／5inch1枚／X68030 X68000

封印されしテクニックを解きはなて

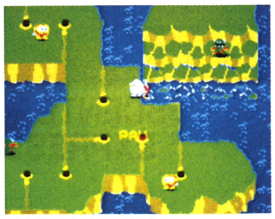
■見た目以上に懐は深い

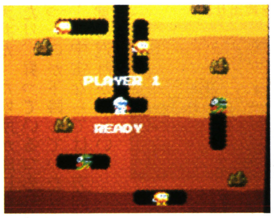
古きよき時代にゲーセンで稼働していたアーケードゲームを忠実に移植する、電波新聞社のビデオゲームアンソロジーシリーズ。その第12作目にあたる作品。

敵キャラクターにモリを打ち込み、空気を送り込んで破裂させて倒す。そして画面上にいるすべての敵キャラクターを倒せば、ラウンドクリアという単純なルール。しかし、『ディグダグ』では岩を落とし、『ディグダグⅡ』では島を崩し同時にまとめて敵キャラクターを倒せば、高得点が得られる。このシステムが、当時のハイスコア史上主義的な雰囲気に乗り、熱狂的な人気を集めた。そして、高得点稼ぎの様々なテクニックが編み出された。

■移植の忠実度は百点満点

『ディグダグ』シリーズを遊んだことのない人にもとっつきやすさでお勧めできる。だが、絶対遊んでもらいたいのは、やはり10年以上前にこの2作品をゲーセンで遊んだ人たちだ。敵キャラクターのプーカァとファイガーの愛くるしくも厄介な動きはそのまま。それに、モリを打ち込み、膨らませてのすり抜けや足止めなどの基本技、『ディグダグ』での壁越しのモリ打ち込み、『ディグダグⅡ』での縦ヒビを利用した誘導も再現可能。とにかく使えたテクニックで使えなくなったものは何ひとつない。ゲーセンでやり込んだ人なら頭で覚えていなくても指が覚えているはず。懐かしさに浸りながらプレーしたい。


敵を膨らませるのが楽しい



工事現場の人みたい

X68000

95年3月24日
4660円

熱闘 サムライスピリッツ

Jコード 004600

ゲームの目的■刀や剣など武器を持ったキャラクターたちを操作し1対1の戦いを楽しむ対戦格闘アクションゲーム／発売元■タカラ／4M／スーパーGB対応／再販

チャンバラで対戦

ゲームセンターで登場したゲームをゲームボーイに移植。刀と刀の鍔迫り合いや必殺技などアクションも豊富。オリジナルの合戦モードもついている。

ゲームボーイ

95年3月24日
4500円

原人コッツ

Jコード 004561

ゲームの目的■リズムを奏でる天才、原人コッツが伝説の楽器を求めてコッツアイランドを駆けめぐるアクション／発売元■ピーアイ

音符をたくさん集めろ

リズムを奏でる天才、原人コッツをゲーム化。棍棒を使って、迫り来る敵や骸骨などを叩き、音符を集めて進む。リズム感を練習するミニゲームも入っている。

ゲームボーイ

95年3月下旬
8800円(予)

ゲームの目的■9人のセーラー戦士が華麗に闘う姿を楽しむ格闘アクション／発売元■バンダイ／CD-ROM

美少女戦士 セーラームーンS

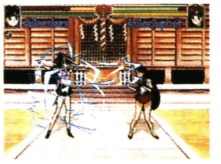
Jコード 003930

大写しのキャラクターが魅力！

人気アニメ『美少女戦士セーラームーンS』が3DOに登場する。グラフィック能力を活かした格闘シーンは、それだけでファンを満足させるだろう。

9人のセーラー戦士から自分の好きなキャラクターを選べる。相手の戦士と接近すると拡大画面になり、大きなキャラクター同士の格闘シーンの始まりだ。

必殺技も大きく派手に描き込まれており、かなりの見応えが期待できる。キャラクターの自己紹介などが入ったデータベース付き。

TVでおなじみの必殺技も


3DO

も～うプンプン！彼ったらヒドイの。いつも電話すると「今忙しい」とか「後にして」とかいうからな～んか変だと思ったの。こないだ突然押し掛けたら、家にいれてくれたのはいいけど、ずーっとスーファミやってんの。あたしとスーファミとどっちが大事なの？（せつないセブンティーン）

五劫のすり切れ

95年3月3日

3800円

タマ&フレンズ 3丁目公園タマリンピック

Jコード 001961

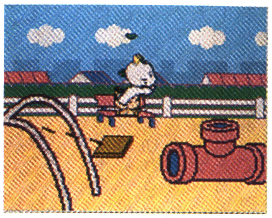
ゲームの目的■ウチのタマに扮し、ミニゲームをクリアーし、真のエンディングを導く／発売元■セガ・エンタープライゼス／2M／カートリッジ／1人用

ゲームギアの中に迷い込んだタマ

■低年齢向けミニゲーム集

フデバコに下敷き、食器にトレーナーなどファンシーキャラとして生誕10年を迎えた「3丁目のタマ」。このソフトは4歳以上の低年齢層を対象にしたミニゲーム集だ。

ブランコやすべり台といった、どこの公園にも、ごく普通にあるアトラクションを使ったゲームが4種。「揺れる」「滑る」など、自然の物理作用から発想されたルールが設けられている。それぞれのゲームには大量得点が取れる「かくし技」が隠されているので、それらを見つけだし、マスターする楽しみもある。



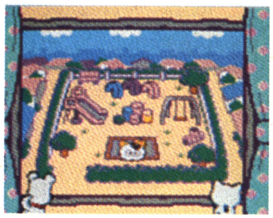
公園にはゲームがいっぱい

■ミニゲーム紹介

1番目のゲームは、時間を競う「すべり台逆走ゲーム」。転がり落ちてくるボールをかわしつつ、2つのボタンを連打して、出来るかぎり早く登りつめる。

2番目は飛んだタイヤの個数を競う「タイヤ飛びゲーム」。距離に応じた操作法で、なるべくたくさんのタイヤを飛び越える。3番目は距離を競う「ブランコジャンプゲーム」。大きく揺れるブランコから飛び降り、その飛距離を競うもの。遠くまで飛べるタイミングを見つけだしたい。4番目は重さを競う「砂場砂入れゲーム」。砂場の砂をけり上げてバケツにつめていく。時間内にどれだけの量を入れられるかが勝負。

—なんてちょっとだけエデュテイメントの要素も含んだゲーム、それが『タマ&フレンズ』だ。



かくし技で大量得点

ゲームギア

95年3月17日

9800円

であえ殿様　あっぱれ一番

Jコード 002020

ゲームの目的■世界中で起こった異変の謎を探るため殿と王子が旅に出る／発売元■サンソフト／12M／カートリッジ

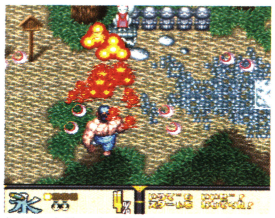
親父の魂降臨ビルドアップ！

■ポージングでうふっ！

バカ殿とバカ王子が敵を倒すと手に入る「%」を集めて、亡き父の魂を呼び寄せると「おおぅっ、ちからがみなぎるぅぅーっ！」などとわけの解らないことを言いながら、ムキムキと筋肉が服を突きやぶり肥大する。魂によって体も親父のものと化したのだ。

筋肉隆々のその体は、ゆうに元の3倍はありそう。その丸太のような腕をひと振りするだけで炎が巻起こる。ザコキャラはその炎に触れるだけで瞬時に昇天。ボスキャラ級でも2、3発殴って終わり。たいそうなセリフをさんざん吐いておきながら、2、3発の拳であっけなく敗れていくボスキャラを見るのは快感だ。また、十ボタンの各方向と、Xボタンを押すことでポージングが取れる。自らの筋肉美を自慢するための4つのポーズは、見ているものを魅了し、同時に気持ち悪いほどの満腹感をもたらす。しかも、この動作に全く意味はない。

だが、それがどうした。このゲームをやるからには絶対使いこなして欲しい技だ。



親父の身体に変身しパワーアップ！

■全体的にマッドな雰囲気

バカ殿は接近戦を得意とし、愛用のはりせんを武器に、敵を叩き殺していく。一方バカ王子は、遠距離から華麗にバラの花を投げつけ、敵を刺し殺す。2人とも、扇子を投げたり、ヒップアタックなどの必殺技を幾つか持っている。

敵もまた、そのステージにふさわしく、日本では力士や忍者、中国ではキョンシー、アラビアでは石油王、インドでは、カレー僧など。あらゆる物にアブノーマルな魅力があり、こだわりが感じられる。この感覚がわかる人は、どっぷり浸れるだろう。ひと味違った刺激を求めている人にお薦めしたい。

スーパーファミコン

ゲーム用語のAtoZ

S-RAM

RAM（ラム）とはランダム・アクセス・メモリの略。ロムと異なり、書き込み・読み出しともに自由におこなうことのできるメモリを指す。S―RAMもその一種。これはほかのラムに比べ、価格は高いが扱いやすいという特徴を持つ。簡単な話S―RAMは、適度の電気が流れていれば内容を保持できる。これに対し、パソコンやゲーム機などに使われるラムは、D―RAMと呼ばれる種類のもの。こちらはデータを保つために、一定時間ごとにリフレッシュという処理が必要になる。この性質差から、ゲームカートリッジのバックアップメモリなどには、回路が簡単ですむS―RAMが利用されている。

95年2月25日

5800円

ミューテーション ネイション

ゲームの目的■簡単操作で暴れまくる横スクロールアクション／発売元■エス・エヌ・ケイ／54M／CD-ROM

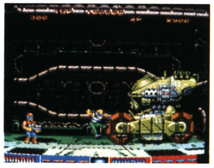
Jコード 002763

簡単操作でスカッと暴れる

ジャンプと攻撃の2つのボタンを使うだけで、多彩な技が出せる、簡単操作が特徴のアクションゲーム。敵に攻撃を仕掛けてボタンを連打しているだけで、最高7つもの技が流れるように連続で決まる。

派手な必殺技もあり、竜巻を起こして敵を画面外まで飛ばすといった技が、6種類ある。出し方は敵の落としたアイテムを取ればよく、誰でも簡単に使える。近未来のスラムでのストリートファイトを、2人同時プレーでも楽しめる。

敵に囲まれたら必殺技を使え



ネオ・ジオCD

95年2月17日

3800円

リスター・ザ・シューティングスター

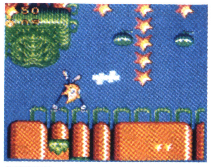
ゲームの目的■流れ星の子供が伸縮自在な腕でエイリアンと戦うアクション／発売元■セガ・エンタープライゼス／4M／パスワード／1人用

Jコード 002909

ここが「腕」の見せ所

星の子供、リスターが主人公。リスターのアクションは「つかむ」ことが中心で、手は伸縮自在。柱をつかんで回転したり、木の枝をつかんでぶら下がったりできる。敵を倒すのにも、手を伸ばし相手をつかみ、頭突きをかますという具合だ。マップには数々の仕掛けがあり、頭突きと腕で道を切り開いていく。「つかむ」感触がとても気持ちいいゲーム。物をつかんで触るのが大好きだった、幼児の頃を思い出してみるのもいい。

星さえもつかめるかも



ゲームボーイ

95年3月17日

8900円

DESCENTEA-EXPRESS

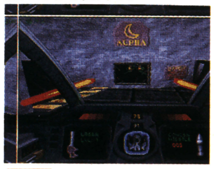
ゲームの目的■複雑にいりくんだ立体迷路内でくり広げられる新感覚の3Dシューティング／発売元■EAV／3.5inch4枚／日本語マニュアル付

Jコード 000124

重力無視の全方向迷路に挑戦だ！

プレーヤーは小型戦闘艇に乗り込み、冥王星の資源採掘基地内に閉じこめられている、鉱夫たちを救出する。行く手にはロボットがウヨウヨ。採掘基地内は、上下左右、あらゆる方向に通路が掘り進められているため、複雑な迷路になっている。しかも、戦闘艇は浮いているので重力に縛られることもない。さっきまで天井だった場所が床になったり、昇っているつもりだったのが下降していたり……。宇宙ならではの方向感覚の混乱が楽しい。

鉱夫たちを救出せよ



DOS/V

マークの見かた

- 長く遊べる
- 短期間でも熱中できる
- 長く遊べて熱中度マル
- プレイ時間長い
- プレイ時間短い
- ライトユーザー向き
- ヘビーユーザー向き
- 難易度高め
- 難易度低め
- とっつきやすい
- 知的におトク
- アバンギャルドな世界観
- 斬新なシステム、ルール
- マニア向け
- パット見であなどるな

95年2月17日
8800円

スター・ウォーズ・レベル・アサルト

Jコード 001716

ゲームの目的■戦闘機を操りミッションをクリアしていくシューティングゲーム／発売元■EAV／CD-ROM

『スターウォーズ』の興奮が蘇る

■映画のシーンを体験

このゲームは、映画『スターウォーズ』の世界を舞台に、プレーヤーを過去の名場面へと誘ってくれる。きらめく星々の間を、戦闘機を操り敵機を撃破しながら駆け抜けたり、白銀の惑星で寒さに震えながら、巨大な4足機動兵器スノーウォーカーの脅威に立ち向かう、あのシーンだ。

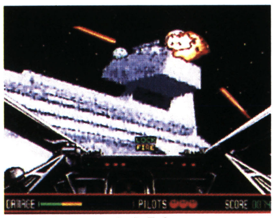
■雰囲気を味わう

ゲームのいたるところに見覚えのある映像が流れてくる。映画から取り込んだ実物の映像だ。

例えば、帝国軍が誇る巨大戦艦スター・デストロイヤーの圧倒的な火力に、反乱軍の戦艦が宇宙の藻屑となる。この迫力のシーンには、ファンなら懐かしさがこみ上げてくるだろう。

ゲームは、映画の1作目と2作目をベースにしたオリジナルのストーリーで進む。プレーヤーは、帝国軍に立ち向かうべく反乱軍に集まってきた若者たちの一人。小惑星に紛れ込んだ敵戦闘機の撃破、帝国軍の巨大戦艦スター・デストロイヤーの破壊といった様々なミッションに挑んでいく。

宇宙でのスピードバトル



懐かしいシーンも登場する

また、レイア姫やR2D2などのキャラクターも登場し、本編を第三者の立場で見ることができる。

このゲームをプレーし、自分が『スターウォーズ』の世界で生きているような気分に浸る。映画を見たときに感じた興奮と憧れを、もう一度確かめてみたい人が遊ぶためのゲームだ。

95年3月31日
価格未定

DOUBLE DRAGON

Jコード 000167

ゲームの目的■暗黒街の独裁者を倒すため闘う対戦型格闘アクション／発売元■テクノスジャパン／178M／カートリッジ／ROMカセット　CD-ROM両方発売予定

今度は対戦格闘で登場！

横スクロール型アクションゲームとして人気のあった『ダブルドラゴン』が、キャラクター同士の対戦格闘ゲームになる。前作の硬派な雰囲気がまた味わえる。

ゲーム用語のA to Z

バグ

コンピュータープログラムに潜む間違いのこと。当然こうしたバグが存在すると、プログラムは設計意図とは違った動作をすることになる。プログラマーやデバッガーは、バグ撲滅のために日夜戦い続けている。しかしCPUの内部やOSにもバグが潜んでいることを考えると、これからもその苦労は続きそうな気配だ。

95年3月25日
9800円

ゲームの目的■奪われたタイムマシンを追っていくアクションゲーム／発売元■タイトー／MEGA-LD

タイムギャル

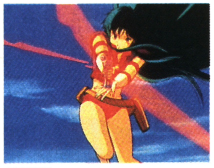
Jコード 004278

タイムギャル、画面一杯に復活！

かつて「LDゲーム」というジャンル分けをされていたこともある、LDによる映像を用いたゲームの中で、一部のマニアに高い人気を誇っていた『タイムギャル』の復活だ。

画面に出る指示にしたがい、方向キーとボタンを押すだけの操作。よく敵にやられるが、やられシーンの全バリエーションを見てまわるのも、このゲームの「通」ならではの遊び方だろう。懐かしのオープニングも集録されている。

美少女キャラの先祖的な存在



ゲーム用語のA to Z

懐かしのレトロ単語編

●インベーダーハウス

今でいう、アミューズメント・スペース。「ゲームセンター」という言葉ができる以前に使われていた。実際、店内にはスペースインベーダー以外、何も置かれていなかった。類語に「ジャンピューターハウス」がある。

●ジャンピューター

本来は、一世を風靡したとある業務用麻雀ゲームの商標だった。しかし、麻雀ゲームのジャンルはほとんど同機種の寡占状態だったため、コンピュータ麻雀ゲームの代名詞として使われていた。

●名古屋撃ち

スペースインベーダーの攻略法として、もっとも普及した方法。詳しい解説は省くが、知らない人には奇跡のように見える大胆な方法だった。プログラム特性の裏をかいたもので、いわゆる「攻略法」の元祖といえる。

●ゲーム喫茶

テーブル型のゲーム筐体（きょうたい）をずらりと並べ、あとは通常の喫茶店と同じように営業するという、インベーダー時代特有の店舗形態。現在でも、大手チェーンの「マイアミ」等に、その名残が見られる。

●24時間ゲーセン

風営法改正以前、ゲームセンターは終夜営業を許されていた。中にはカウンター付きで飲食ができる店もあり、奇妙に居心地のいい空間を形成していたのであった。

●連射

バリバリと弾を撃ちまくるシューティングゲームの隆盛とともに、ゲームには「連射」のテクニックが不可欠なものとなった。人それぞれに好みの方法があり、そのバリエーションは多彩。

2本の指で交互にボタンを叩く「ピアノ撃ち」、体力の要る「痙攣撃ち」、指先やコインでボタンを擦るようにして撃つ「コスリ」等が主要なもの。また、『ハイパーオリンピック』という、ひたすら連射が必要なゲームでは、金定規を弾いてその振動で連射する必殺技も生み出された。が、これは多くのゲームセンターで禁じ手とされた。

●16連射

ファミコンゲームの黎明期、連射のスピードがゲーマーとしての「格」を決めた時代があった。その最高峰に君臨したのがハドソンの広報部員であった「高橋名人」で、彼は1秒間に実に16回の連射が可能であったという。同社から発売された連射機能付きコントローラーは、玩具界で大ヒットを記録した。

●名人

「ゲームが上手い」という理由で神格化された、子供たちのヒーロー。その正体の多くは、メーカーの広報担当者であった。といっても、100％虚構のキャラクターというわけではない。日々、仕事でゲームをいじっているのだから、上手いのも道理なのである。

ゲームはもちろん、子供向け映画の主人公にまでなった「高橋名人」のほかに、「橋本名人」、「毛利名人」らが知られている。

●無限増殖

主にファミコンの「裏技」の一種で、手持ちの「残機数（ミスをしても、その数の分だけ再挑戦できる）」を無制限に増やすことのできる方法。

特定の条件で残機数が増える場合、普通は、それを何度も繰り返せないように設定する。しかしユーザーは、作り手さえ発見できなかった方法を、あっさりと発見してしまうのだ。『スーパーマリオブラザーズ』の無限増殖技が代表例。

●隠れキャラ

特殊な操作をしないとゲーム中に現れない、意図的に出現しにくく設定されたキャラクターのこと。発見、もしくは発見後攻撃することで、高得点ボーナスが得られる場合が多い。ブーム時に多くのゲームで乱発され、結果、インフレ状態に陥って衰退した。

●デカキャラ

ゲーム機の主流がファミコンだった時代、巨大なキャラクターを画面に表示するには、高度なプログラミング技術が必要とされた。そのため、画面いっぱいに広がるような巨大なキャラクターは大いに珍重され、これを特に「デカキャラ」と呼んだ。当たり前の存在となってからは、あまり使われていない。

僕が好きなのは、ＲＰＧに出てくる年上の人の生き方。おじいちゃんなんかは最高だよね。バーチャファイターなんかでも、おじいちゃんのキャラクターを見ているだけで何かいいなって思ってしまう方なんですよ。きっと、おじいちゃん系のソフトは惹かれるものがあるとおもうよ。（爺ジジイ）

五劫のすり切れ

鉄拳

一撃必殺　通好みの硬派格闘

■硬派な格闘技

このゲーム、タイトルがいきなり『鉄拳』。それ以上でもそれ以下でもない。いかにもいかつい感じだ。この硬派で屈強な感じ、それがこのゲームの味。

ゲームのスタイルは、一対一の格闘アクション。3D描画技術・ポリゴンで描かれたキャラクターが、基本的に素手で殴り合う。そこには、派手に炎を吹き出す必殺技も、いきなり飛び道具なんてものもない。あるのは自分の肉体のみ。よけいな飾りはいっさいついていないのが、いかにも硬派な雰囲気をにおわせる。もちろん、目立つ技はいくらでもある。格闘技の三要素、「打つ・投げる・極める」は、見事に詰まっている。特に「極」つまり関節技の表現は、いままでの格闘アクションにないポイントだ。それでも、演出はあくまでストイック。過剰な効果に逃げることはない。

あくまでも硬派に、ストイックに。『鉄拳』の世界は、通好みの雰囲気でできあがっている。

■特殊操作の期待と不安

このゲームの操作系は、少し特殊になっている。十ボタンによる移動や防御は一般的なものだが、ポイントは攻撃のボタン。4つのボタンが、左右のパンチとキック、四肢それぞれに対応している。ボタンひとつでキャラクターを直接動かす。画面内との一体感を強めよう、という試みだ。

結果から言うと、これはやや空回りぎみに終わっている。攻撃が左右どちらでも、「十ボタンで体を後ろに引く」という同じ動作でガードできるため、打ち分けにあまり意味が生じていない。また上からの視点でないと、打ち分けている動作自体が把握しづらい。

とはいえ、この操作方法は、大きな将来性を秘めているように思える。こんな前向きな姿勢から、新しい何かが生まれて欲しい。

■一撃の緊張感

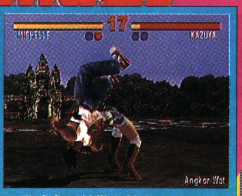
『鉄拳』の試合は、一発の技が流れをすっかり変えてしまうことが多い。これは、ひとつひとつの技の強さや、連続技の存在によるところが大きい。

このゲームのキャラクターたちは、ほとんど全員がいつでも出せる強力な技を持っている。一撃でとどめを刺すような威力の技、さらには相手のガードをも無視してたたき込まれる技。これらの強力な技の存在が、試合を緊張感あふれるものにしている。加えて、単純には逃げきれないシステム構造。最後の1秒まで気を抜けない。

敵の攻撃を見切って反撃する、ギリギリの状況での駆け引き。一発の攻撃でもうかつにはくらえない緊張感。大味であることと、緊張感とは表裏一体だ。この部分に引かれる人なら、このゲームは魅力的なものになるだろう。

Play Image

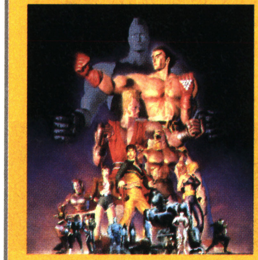
プレイイメージ



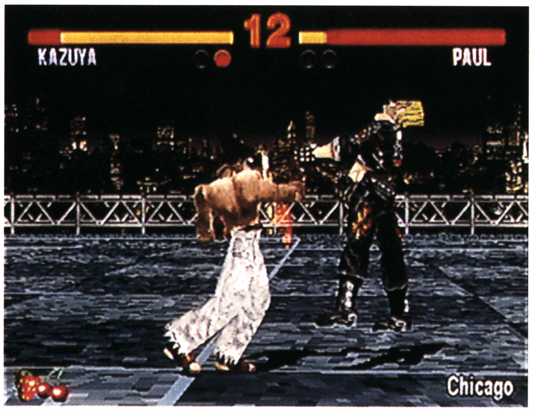
一発勝負が鉄拳の魅力

『鉄拳』をプレーしていて目立つのは、大きく分けて２種類の技。ひとつは投げ技、そしてもうひとつは、それぞれのキャラクターが持つ最高の技、10連続コンボだ。まず投げ技だが、これはすべてのキャラクターが、それぞれに異なる技を見せる。例えば柔道スタイルの格闘家・ポール・フェニックス。彼の投げ技はいかにも柔道、といった感じのものが多い。一本背負いや巴投げなどは、その最たるものだ。他に目立つのは、華麗なプロレス技。例えばミシェールは、美しいフロントスープレックスを見せる。そしてやはりプロレス技といえば本職のキング。ジャイアントスイングをはじめとする投げの華麗さ、多彩さは、ともに群を抜いている。

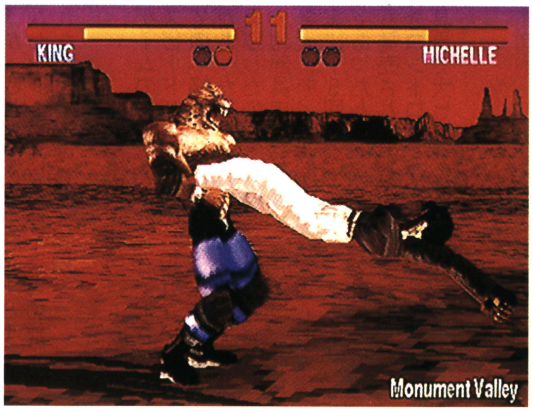
もうひとつの必殺技・10連続コンボは、全キャラクターが持つ、怒涛の連続技。決まった順番・タイミングで左右の拳とキックを出すことで、連携した打撃技を最大10発までつなげることができる。まともに当たれば、相手はたいがいノックアウト、運が良くて瀕死の状態。『鉄拳』における、一撃をくらうことの恐ろしさを、如実に物語る技だ。



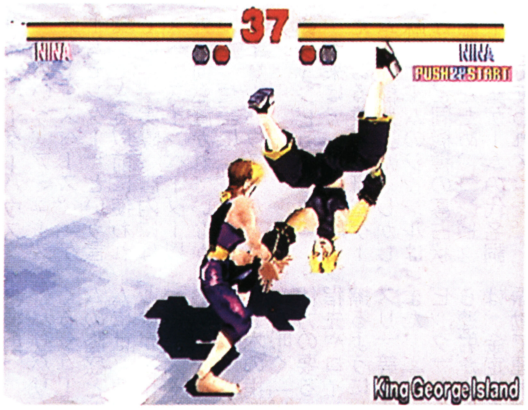
昇天せよ！　強力な技に見る鉄拳の味



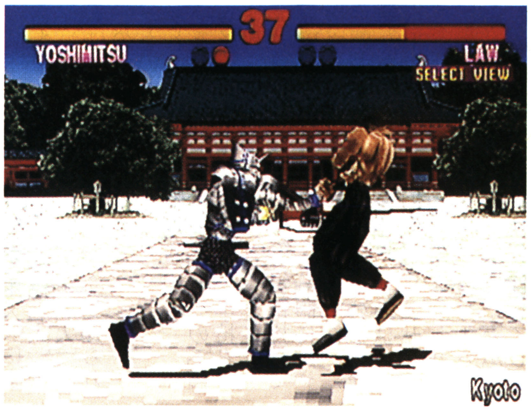
このゲームの主人公にあたるのが、空手使いの三島一八。彼の使う数々の技のうちでも、もっとも強く、またもっとも使える技が、この「風神拳」だ。ほんの一瞬、力を下半身に集中するようにした直後、相手のアゴめがけて、拳を突き上げる。くらった相手は、のけぞるように吹っ飛ぶ。その威力、その使いやすさ、そして壮快感。『鉄拳』の中でも、屈指の強力な技だ。繰り出す一八自身の悪役顔も、また魅力的



打撃、関節、投げ、そしてショーのごとく「魅せる」技。プロレスは、レスラーたち自身の体格も含めて、最強の格闘技という呼び声も高い。キングは、華麗な跳び技のルチャ・リブレ、パワーとスピードのアメリカンプロレスのミックススタイル。中でもパワーあふれる投げ技は、プロレスの強さを見せつける。これは相手をグルグル回し、遠くに投げ捨てる技、ジャイアントスイングだ。



相手の力を利用し、腕を一本ひねるだけで、細身の女性でも大男を軽々投げ飛ばす。それが日本古来の護身術、合気道だ。このゲーム中では、ニーナが使う。確かに総合格闘である『鉄拳』では、打撃技が中心となりがち。そんな中でも「崩し」の美しさは、光るものがある。その代表的な技が、この四方投げだ。他にもニーナは、関節を取る技などを使いこなす。その音、「ミシミシ……バキッ！」は一聴の価値アリ



素手で相手と殴り合う『鉄拳』の世界。その中でたった一人、刀を振り回して戦うのが、人呼んで「宇宙忍者」吉光。その必殺技の中でも、特に凶悪なのが「絶命剣」だ。なにしろ、刀で一突き。これ以上の説明もいらないだろう。このゲームでは、あまりにも特殊な技だ。無骨さとストイックさが魅力の『鉄拳』において、一人だけ別の次元を行く男。それが般若の顔を持つ忍者、吉光だ

マークの見かた

- 長く遊べる
- 短期間でも熱中できる
- 長く遊べて熱中度マル
- プレイ時間長い
- プレイ時間短い
- ライトユーザー向き
- ヘビーユーザー向き
- 難易度高め
- 難易度低め
- とっつきやすい
- 知的におトク
- アバンギャルドな世界観
- 斬新なシステム、ルール
- マニア向け
- パット見であなどるな

95年3月31予
5800円

ゲームの目的■3Dで描かれた格闘家を操って、格闘技のトーナメントに勝利する。／発売元■ナムコ／CD-ROM

Jコード 003760

バキャッ・ドスッ・ピシッの味って何?

■鉄拳、バーチャ、闘神伝

『鉄拳』というゲームを語るときに、必ず引き合いに出されるのが、『バーチャファイター』。格闘技をモチーフにしており、ポリゴンという3次元計算の技術を使っているということから、同じ流れで判断されがち。さらに、プレイステーションの『闘神伝』とひとくくりで「ポリゴン格闘」なんて節操のない扱いを受けることもあったりする。でも、この3本って本当に同じようなゲームなのだろうか? ここでは、技を決めたときの手ごたえ、重みといった部分から、3本の違いを検証してみたい。

■ゲーム中のリアル

人間の動きをコンピューターでリアルに表現するには、絵が奇麗なだけじゃダメ。動きで大事なのは、重量感のとらえ方だ。

例えば、普通に歩いている人間と、月面を歩いている人間の姿を思い浮かべてほしい。普通に歩いている方は、地面にべったり足をつけている。対して月面の方は、フワフワしていてなんだか奇妙な感じ。

もうひとつ大事なのは、音による表現。普通、格闘アクションで、相手を殴ったときに音がしなければ、それはうまく伝わってこない。それに効果音ひとつで感触だって違ってくる。

重量感と音の効果。このポイントから、技の手ごたえを見比べてみよう。

■手ごたえのいろいろ

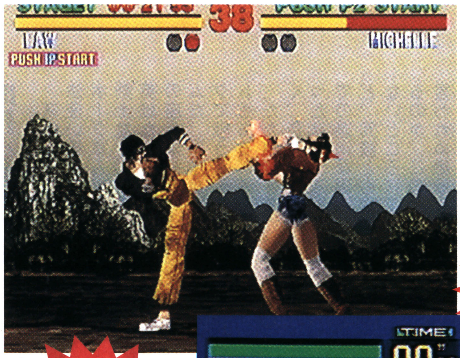
3本それぞれの感じは、「バキャッ!」(鉄拳)、「ドスッ!」(バーチャファイター)、「ピシッ!」(闘神伝)。三者三様、それぞれ違った手ごたえだ。

この3つの中で『鉄拳』が特に際だっているのは、相手がはじけ飛ぶ感じ。これは、芯にくる痛みというよりは、表面に現れている衝撃だ。くらった相手のほうも、「ウッ」なんて声をあげて痛がる。当てた自分にしても、なかなかの壮快感を味わえる。

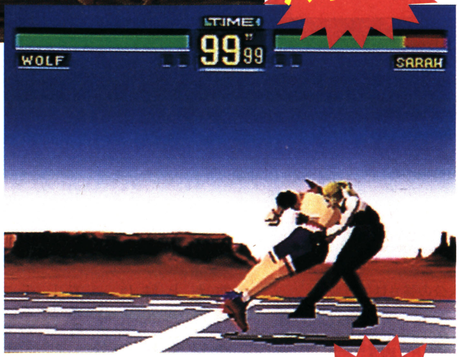
ボディブローで相手を苦しめるような感じより、顔面パンチを入れたときの心地よさ。それがこのゲームの殴り心地だ。

鉄拳

『鉄拳』で、技を相手に当てた印象は、「バキャッ!」という感じ。例えば、ロウのハイキック。相手の顔面にキックを当てると、衝撃を表す光が表れ、やや高い音が響く。相手は一瞬の間スピーディに吹っ飛んで、崩れ落ちるようにダウン。この相手がはじける感覚が『鉄拳』の手ごたえ。



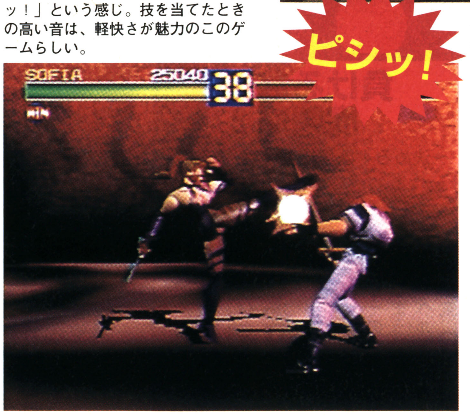
バーチャファイター



格闘アクションの名作と言われる『バーチャファイター』。手ごたえは「ドスッ!」という重みのある感じだ。代表は、ウルフの打撃技。自分の体重を相手にたたきつける感じが魅力的。

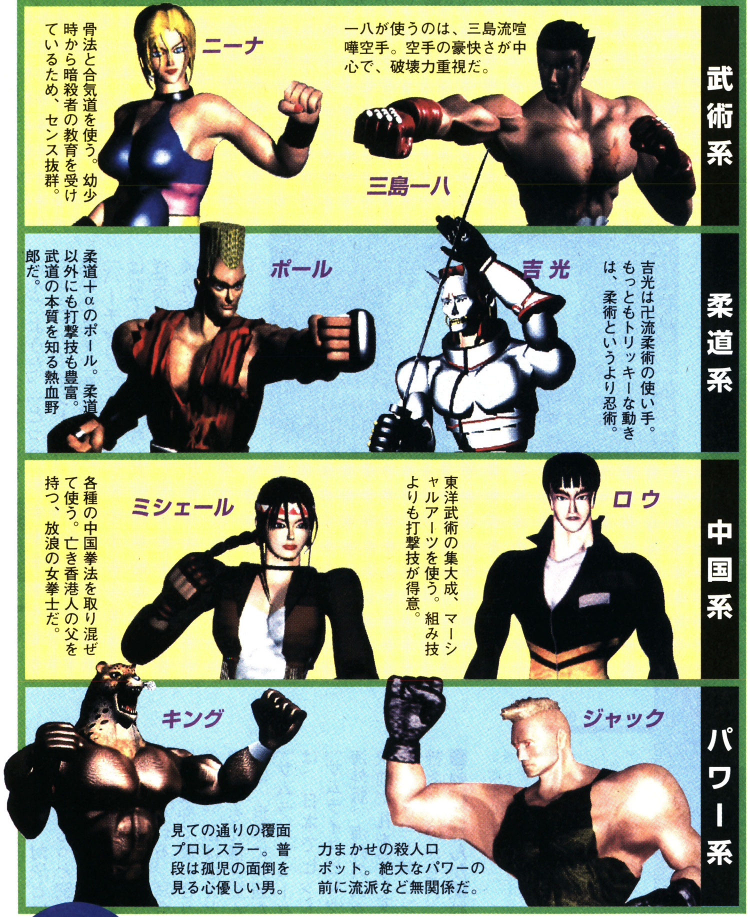
闘神伝

プレイステーションの剣術アクション『闘神伝』の手ごたえは「ピシッ!」という感じ。技を当てたときの高い音は、軽快さが魅力のこのゲームらしい。



『鉄拳』格闘技の地平線

『鉄拳』は、世界規模で行われる格闘技の大会、「ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメント」が舞台となる。このゲームに登場するのは、世界各地での死闘に勝ち残った8名の格闘家。彼らが得意とする格闘技は、それぞれに異なる。動きのスタイルも、格闘技によってさまざまだ。柔道やプロレスといったメジャーなものから、「力まかせ」なんていう、とても格闘技とは呼べないものまでさまざまだ。ここでは、『鉄拳』に登場する格闘技を、いくつかに分類して紹介しよう。



武術系

三島一八
一八が使うのは、三島流喧嘩空手。空手の豪快さが中心で、破壊力重視だ。

ニーナ
骨法と合気道を使う。幼少時から暗殺者の教育を受けているため、センス抜群。

柔道系

吉光
吉光は卍流柔術の使い手。もっともトリッキーな動きは、柔術というより忍術。

ポール
柔道＋αのポール。柔道以外にも打撃技も豊富。武道の本質を知る熱血野郎だ。

中国系

ロウ
東洋武術の集大成、マーシャルアーツを使う。組み技よりも打撃技が得意。

ミシェール
各種の中国拳法を取り混ぜて使う。亡き香港人の父を持つ、放浪の女拳士だ。

パワー系

ジャック
力まかせの殺人ロボット。絶大なパワーの前に流派など無関係だ。

キング
見ての通りの覆面プロレスラー。普段は孤児の面倒を見る心優しい男。

ゲーセンから

アーケードプレーヤーに聞いた『鉄拳』のココが好きだ!

『鉄拳』は、すでにアーケードゲームとして、ゲームセンターで稼働中。広いファン層と言うよりは、固定したファンに強く支持されている。それだけに、このゲームのプレーヤーたちは、ひとかどの意見を持っているようだ。そんなわけで、ここでは実際にゲームセンターでプレーしている人から聞いた、『鉄拳』に対するナマの声を紹介する。

「それぞれのキャラクターが媚びていないのがイイ」
「うかつに技をくらうと秒殺される。緊張感がマル」
「劇画ヅラで性格も最悪。そんな一八がたまらない」
「後半に出てくる熊があまりにもイカしすぎ」
「タイトルで決まりだ」

36
MICHELLE
SELECT VIEW
KAZUYA
Angkor Wat

プレーヤーは口をそろえて言う。「バーチャファイターも確かに良い。でも鉄拳は違う意味で良い」

プレイステーション

やっぱゲームは疑似体験ものに限るよ。自分がホントは体験できないような世界に入れてしまうんだからやらない手はないね。普段抑制された生活をしているだけに、いっそうそう思うのかもしれないけど、きっとみんなも同じなんだろうな。疑似体験ものは永遠に不滅なんだろうな、きっと。(ろーるぷれい)

五劫のすり切れ

闘神伝

95年1月1日
5800円

ゲームの目的■格闘トーナメント「闘神大武会」で８人のキャラクターが優勝目指して戦う／発売元■タカラ／CD-ROM

Jコード 003824

手固い出来映えに評価大

■ひたすらに派手なバトル

『闘神伝』の売れた原因をひとことで言い表せば、プレイステーションで『バーチャファイター』が遊べる。これにつきる。

ストイックなまでに格闘技を突き詰めたあちらに比べて、こちらは「派手さ」が売り。キャラクターたちの服装に見られるように、全編を通じる、やけくそなまでの派手さが受けたようだ。購入した理由に「コスプレのネタとして」という意見もあった。

プレイステーションソフトの中でも一位二位を競うぐらいの売れ行きぶり。

この結果は、「見た目だけ」のゲームではないことを示している。格闘ゲームとして出来が良くなければここまでは売れない。

登場人物は個性豊か。日本刀使いの青年エイジ。短剣を振る美少女エリス。アメカジのヤングマンカインなどなど。それぞれが独自の武器を持ち、必殺技を駆使して、格闘する。画面は３Ｄ構成。戦いの状況にあわせて、視点が激しく切り替わる。

■初心者重視の作り

読者からは、こんな意見が寄せられている。「プレイステーション用ゲームで良かった。アーケードゲームなら、たまらず大枚はたいて基盤を買っていただろう」。「迷ったけど、プレイステーションを買って良かった。32ビットマシンの凄さを実感できた」。「ぜひアニメ化して欲しい」。「初めてエンディングまでたどり着けた格闘ゲームだ」。「『バーチャファイター』だと思ってたら、実は『ストリートファイターⅡ』の発展系だった。コマンドとかね」

ゲームの優れている点としては「L・Rボタンで、必殺技がすぐに出せる」。「画面が綺麗なので横から見てるだけでおもしろい」「立体感のあるポリゴンキャラがかっこいい」。「キャラクターの個性が豊かなので、感情移入しやすい」。初心者向けのゲームであるという意見が大半を占めた。

だから不満点として「底が浅い」。「飽きやすい」という意見が多かった。「コマンドが入りにくい」「視点が切り替わり過ぎて混乱する」なども。他の評価に比べて「難易度」が低い。もっと手応えのある続編を求める声が少なくはなかった。

見た目重視、初心者重視の作り方は、格闘ゲームマニア以外の層を呼び込んだようだ。「とっつきやすさ」のポイントが一番高いのもその現れだろう。『バーチャファイター』とは似て非なる作品。むしろ従来の格闘ゲームの流れをくんだ良質な作品として、安心して購入出来る。

GAIA
62
MONDO
プレーヤーキャラ以外に強力なボスも

GAIA
38310
6
MONDO
必殺技のみならず、スペシャル必殺技の使いこなしも重要

ELLIS
43500
00
25950
EIJI
キャラ人気も高い。特にエリスにはファンが多いようだ

FROM ユーザー調査室

満足度総合点
7.29 POINT

なんといっても18.4％の「難易度」と、23.7％の「欲求不満度」の圧倒的な低さが、このゲームの特徴を物語っている。「とっつきやすさ」も71.1％と高い数字。決してマニアックな格闘ゲームのプレーヤーのみのためのソフトではない証拠だ。「おすすめ度」は73.3％と高い数字が出た。ちなみに「続編欲しい度」は63.2％とまずまず。ただし、熱中度と持続度はともに57.9％で、ややもの足りない結果だ。ゲームとほどほどにつきあいたい層、格闘ゲームに興味はあるけど初めてという人向けか。

プレイステーション

ワールドヒーローズ

95年3月17日
4800円

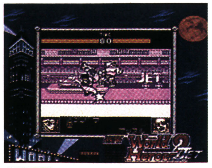
ゲームの目的■ちょっと怪しい８人の英雄達を使って勝ち進んでいく対戦格闘／発売元■ADK／82M／CD-ROM

Jコード 002992

栄光をかけて戦う時代を超えた英雄

スカートをなびかせる魔法使い男や、ドイツのサイボーグ軍人、フランスの女剣士など、個性的な世界の英雄たち８人が、世界最強の座を求めて戦う格闘ゲームだ。過激な仕掛けのリングで戦う、デスマッチモードもある。

ただ格闘するだけではなく、色物キャラクターを使ったり、デスマッチモードでの過激な環境での試合など、冗談とも本気ともつかないところにこだわっているのが、このゲームのえも言われぬ絶妙な味である。

炎に囲まれての戦い


ネオ・ジオCD

負けるな！魔剣道２
～決めろ！妖怪総理大臣～

95年3月17日
9500円

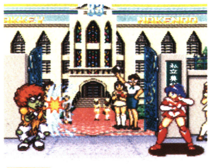
ゲームの目的■妖怪が総理大臣になるのを防ぐため天才格闘少女少女が戦う対戦格闘／発売元■データム・ポリスター／16M

Jコード 003964

剣道の看板に偽りあり？

ストーリーモードでは、相手に技がヒットすると、それがそのまま経験値になってしまう。経験値がたまるとレベルアップし、体力や魔剣気（魔力）があがって、戦いが有利になるシステムだ。魔法で体力を回復したり、攻撃力をあげたりできる。

主人公の14才の格闘少女は、前作の女子高生剣士の妹だ。敵の吐くセリフをことごとく無視した、ふざけたセリフが笑える。初回特典で、かないみかの歌が入ったミニCD付き。

主人公の強さは妖怪並み


スーパーファミコン

サムライショーダウン

95年2月10日
8800円

Jコード 001406

ゲームの目的■武器を持った剣士たちが１対１で戦うアクションゲーム／発売元■BMGビクター（クリスタル・ダイナミクス）／CD-ROM／1～2人用

国境を越えた礼の精神を知るなら

■礼を重んじる決闘

「ショーダウン」という言葉には、対決という意味がある。もっと突っ込んで解釈すると、西部劇などで行なわれる決闘もそうだ。「戦いの中に礼を持つ」。武道で見られる、試合前の礼。同じ条件で撃ち合う西部劇の決闘。国は違えど、戦いの中でも礼儀を重んじる姿勢は、世界に共通だ。この『サムライショーダウン』は、日本でヒットした、『サムライスピリッツ』の海外版。海外の人々も、対決前に礼を尽くす侍たちに、「ショーダウン」の精神を見たのかも。

■必殺技なんか使わない!?

『サムライスピリッツ』は、対戦格闘アクションゲームが全盛期を迎えていた93年、アーケードに登場。キャラクター全員が武器を持っているのが、最大の特徴だった。そしてキャラクターにもよるが、必殺技に頼らず単純に斬り合いだけで戦うケースが多いのも、当時の対戦格闘アクションゲームとは違っていた。

単純に、武器で相手をまっぷたつにするだけ。そのストイックさが受けて、大ヒットした。そして、スーパーファミコン版やメガドライブ版が発売され、海外版の『サムライショーダウン』が、３ＤＯで登場することになった。

■名前は変わっても

『サムライスピリッツ』では、刀の攻撃を受けると血しぶきが飛ぶ。暴力的な表現を嫌う海外で『サムライショーダウン』が登場したとき、この演出は規制された。だが、この日本版では、血しぶきの有無を選択できる。また、メッセージを日本語と英語に切り替えることもできる。さらに、武器の有無を選択可能。丸腰になったサムライたちの「ショー」を見るのも、一興。唯一、ゲームの本質的な面白さとは違うものを、体験できる。

KO
HAOHMARU
TAM TAM
必殺技を使わなくても勝てるキャラ有り

3DO

マークの見かた

長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年2月17日
9900円

ゲームの目的■主人公の溝口が世界の強豪たちと戦う格闘アクションゲーム。／発売元■データイースト／24M／カートリッジ／マルチプレイヤー5対応

ファイターズヒストリー
溝口危機一髪!!

Jコード 002496

濃い口の対戦格闘アクションを楽しむ

■データイーストの伝統

このゲームを発売している会社、データイーストはアーケードで作品を多く発売している。強烈な個性を持つゲームが多々あり、万人受けはしなかったものの一部のファンの支持を得たものが多い。『トリオザパンチ』に代表されるアブノーマルの域に近い作品もあれば、『ウルフファング』のような硬派なものもあるが、いずれも一部のファンに受けるゲームだった。

しかしデータイーストの作品にしては珍しく、このゲームの元となった『ファイターズヒストリー』は、対戦格闘アクションゲームが好きな人なら、すんなり入り込むことができた。必殺技や、それを絡めた連続技が出しやすい、という理由があったからだ。このため、続編の『ファイターズヒストリーダイナマイト』が発表され、このゲームが登場するに至った。

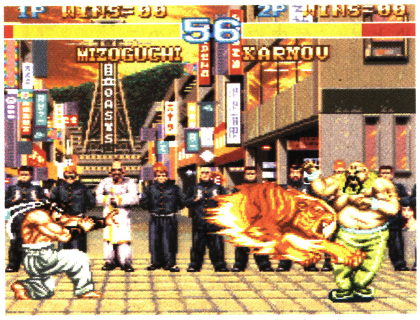
■主人公は高校十年生

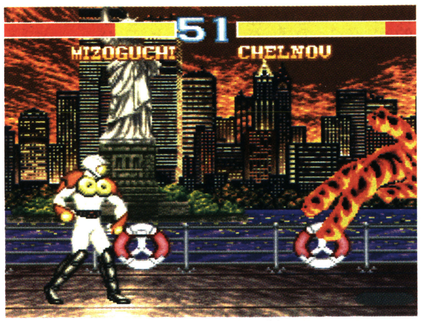
このゲームでもっとも重点を置かれているのは、主人公の溝口。まずは、設定がスゴイ。28歳の高校十年生、喧嘩百段というプロフィール。タコヤキ屋の看板を取り戻すために戦うという、意味不明な目的。そして戦い方も豪快。「チェストォ！」と叫びながら突っ込んで行ったり、相手を空高く突き上げ11発ものパンチをたたき込んだりと、とにかくハデ。落ち込んでるときにプレーすると、何だか悩んでいるのがバカらしくなってくるほどである。このゲームは溝口を中心に回っていると言える。ストーリーモードで選べるのは、溝口だけ。それだけではない。彼が使う強力な必殺技は、十ボタンの操作に加えて、ボタンを4つ同時に押さないと出ないものもある。だがRボタンには、ボタンを4つ押すのと同じ機能があるため、簡単に繰り出すことができる。このため、溝口は初心者が使っても、十分に強いキャラクターと言える。スタッフからの「溝口を使ってくれ」という、熱っぽいメッセージが聞こえてくるようだ。

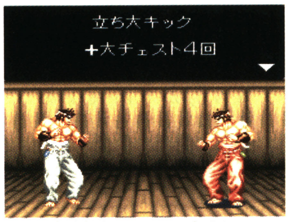
また今回の最終ボスは、かつてアーケードで一部熱狂的な支持を得たゲーム、『チェルノブ』の主人公。その名も「チェルノブ」。確か、彼はエンディングで命を落としたはずだが、なぜか復活。驚異のアトミックパワーで攻めてくる。ファンにとっては、まさに嬉しいサービスだ。

■白熱する連続技指南

このゲームには、計7つのモードがある。この中でいちばん熱中できるのは、連続技を練習できるプラクティスモード。このモードで難度A級の連続技をマスターすれば、対戦の腕がグンとアップ。とくに溝口の18段攻撃を覚えれば、そのすさまじい威力に取りつかれてしまうはず。シリーズのファンなら買いだが、初めての人には溝口というコテコテのキャラクターを気に入るかどうかで、かなり評価が変わる。ただ、連続技を練習するモードに熱中し始めると、なかなかやめられない。


28歳、高校10年生の溝口が世界に殴り込みをかける！


最後の敵は知る人ぞ知る、「チェルノブ」


立ち大キック
+大チェスト4回

溝口18段攻撃をマスターできるか!?

暗闇の中で戦うモードも

スーパーファミコン

95年2月10日
9800円

アイアンコマンド
〜鋼鉄の戦士〜

Jコード 000841

ゲームの目的■2人の主人公が襲いかかる敵を倒しながら進む横スクロールアクション／発売元■ポッポ／カートリッジ／1〜2人用

蹴散らし叩きのめして前進あるのみ

■男と男の戦い

主人公はソルジャーのジャックとカンフー使いのチャン・リー。張り出た筋肉に、ごつい顔つきをした彼らは、たった2人で続々と現れる敵達を倒しつつ、制限時間内にステージをクリアしていく。

全体に漂う雰囲気は男臭く、脂ぎっている。劇画調のキャラクターが、武器を片手にさびれた町を徘徊するイメージがよく似合う。

■様々な攻撃方法

ステージの先にいくと、爆弾やナイフ、ショットガンなど、ぶっそうなものを持った敵が出てくる。主人公は、これらの武器を奪って使用できる。また、武器がなくても、殴る、蹴る、つかんで投げるなどの技が使える。ボタンを連打すれば技が連続で入り、大きなダメージを与えられる。

■2通りあるステージ

通常ステージは、現れる敵をかたっぱしから叩きのめしていく。前から、背後から、敵は容赦なく襲いかかってくる。敵との間合いを考えて、じっくりと対処しなければならない。

高速ステージでは、バイクやジープ、トロッコなどに乗り、高速で移動しながら戦う。敵も高速で向かってくるので、素早いアクションが楽しめる。

■とにかく暴れまくる

とにかく殴って蹴って撃って前進あるのみ。日頃のうっぷんを、暴れまわって発散したい人にお薦めだ。2人同時プレーもできる。

集まってくる敵をふり払う

バイクに乗ってつき進むステージ

スーパーファミコン

95年3月24日
9800円

ゲームの目的■『幽☆遊☆白書』のキャラクターを使った対戦格闘ゲーム／発売元■ナムコ／24M

幽☆遊☆白書FINAL
〜魔界最強列伝〜

Jコード 004146

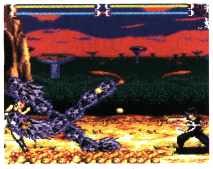
全てのファンに贈る幽☆遊☆白書

マンガ『幽☆遊☆白書』を題材にした格闘ゲームの第2弾。このゲームでは、原作のクライマックスから人気の高い13人のキャラクターが選ばれている。

ファンにとって最大の魅力は、原作では描かれなかった魔界の三巨頭、雷禅、躯、黄泉の夢の戦いが実現すること。

コマンド入力で出す技はかなり複雑。しかし、設定を変えれば2段階までコマンドを簡略化することができる。女性ファンにも楽しめる親切な機能だ。

これは新しい必殺技だ



スーパーファミコン

95年3月31日
6800円

ゲームの目的■今までの餓狼伝説シリーズのキャラが集った総勢15人の対戦格闘発売元■ビクターエンタテインメント／CD-ROM

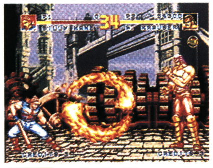
餓狼伝説 SPECIAL

Jコード 003107

アーケードに忠実な移植

これまでいろいろな機種に移植されてきた人気対戦格闘ゲーム。移植版の中で最大の大きさを誇るキャラクターは、オリジナルの迫力を見事に再現している。また、CDメディアを活かし、ゲーム中のBGMや効果音、音声などの音質を飛躍的に向上させている。主人公3人を含む15人から1人を選び、必殺技を使って他の14人を倒して行く。隠れキャラも1人いる。オリジナルのビジュアル、オープニングを完全収録。

おなじみのキャラたちが出演



メガCD

五劫のすり切れ

昔、ばあさんがひとりでやってるような駄菓子屋に、必ずインベーダーやブロック崩しがあったよね。みんなして学校帰りに行くもんだから学校側から駄菓子屋に出入り禁止令まで出たもんなぁ。恐ろしくも変な時代だった。そのせいで俺、いじめられたもん。（駄菓子屋のばあさんの息子）

95年2月24日
7800円

ゲームの目的■『天外魔境』シリーズに登場したキャラクターたちが登場する、対戦格闘アクションゲーム。／発売元■ハドソン／CD-ROM／アーケードカード専用／1～2人用

天外魔境カブキ一刀涼談

Jコード 003786

サルや魔王も集う奇想天外格闘活劇

■『天外魔境』の番外編

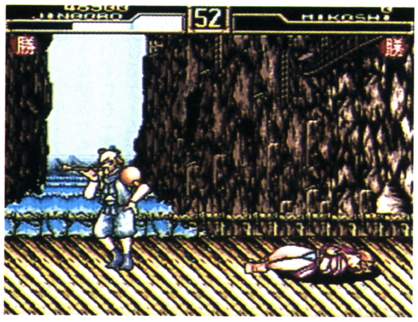
このゲームはPCエンジンの人気RPG、『天外魔境』シリーズの番外編。カブキ団十郎を筆頭に、一連のシリーズに登場するキャラクター同士が戦う、という内容の対戦格闘アクションゲームだ。味方だけでなく、敵のマントーXやガープも参加、計8人の中からひとりを選んで戦う。このため各キャラクターが使う必殺技も、過去のシリーズで見たものが多い。例えば、マントーXの「馬鹿（うましか）の術」や、菊五郎の「ピンクタイフーン」など、シリーズをプレーしたことがある人なら、思わず吹き出してしまうはず。また、勝ちセリフもそれぞれの個性が出ている。とくに、男と女では口調が全く違う、カブキの勝ちセリフは必聴だ。

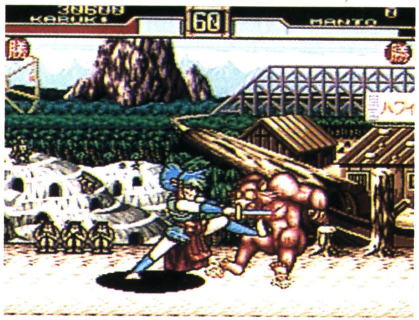
このように、ファンでなければ分からないネタが多いので、シリーズを知らない人でも100パーセント楽しむことができるか、という疑問は残る。ただ、キャンセル技はバシバシかかるし、一発逆転が狙える必殺技もある。ほとんどの通常攻撃にキャンセルをかけて、必殺技につなげられるほどだ。全体的にスピードが遅いため、ゆっくりとコマンドを入力しても、十分キャンセル技を出すことができる。また、超必殺技もハデで威力が高い。目の前にテレポートして攻撃したり、ダッシュして近付き、ボコボコにするなど、まさに超必殺技といったところ。さらに『天外魔境』シリーズにつきもののビジュアルシーンをカット、代わりにキャラクターの動きのアニメーションを多くすることで、見た目を楽しくするという、新境地を開拓。およそ『天外魔境』シリーズとは思えない、PCエンジンオリジナルの対戦格闘アクションゲームのようだ。

■コレクターズアイテム

このゲーム、タイトルだけ聞くと、非常にシャープで、緊張感にあふれるイメージを受けるかもしれない。しかし、実際のプレーは、タイトルのように「快男児カブキが敵を一刀両断に断ち切る」という感じではない。

どちらかと言えば、文化祭の演劇のような感じだ。おなじみカブキたちが、観客の前、舞台上でポカポカと殴り合う、とでも考えたほうが、素直に楽しめるかもしれない。カブキのファンだが、対戦格闘アクションゲームは苦手という人には、とっつきやすく思えるかも。また、『天外魔境III』まで待てないファンには楽しめる。いずれにしてもお祭り的なゲームであることには間違いない。

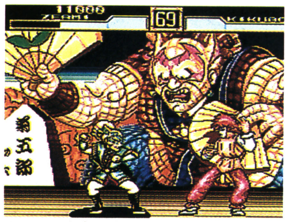

おなじみの顔に加え、新登場のキャラクターもいる


最近はやりの「乱舞」系の超必殺技も、しっかりフォロー

もっと楽しくなる

『天外魔境II』で初登場した、カブキ団十郎。2枚目顔で女好き、目立ちだがり屋でワガママ。ケンカっ早いが後腐れしないという、サッパリとした性格が受け、非常に人気が高かった（とくに女性からの）。この人気から、『天外魔境　風雲カブキ伝』では、主役に昇格。ジパングを飛び出し、ロンドンで大活躍した。また、オリジナルドラマCDも世に送り出され、カブキは『天外魔境』の世界からひとり歩きを始めた。『天外魔境III』での彼の出番は、はたしてあるのか…!?

個人、団体の解説


クールな印象の世阿弥も形なし

PCエンジン

ゲーム用語のAtoZ

ポリゴン

「ポリ」は「多」、「ゴン」は「～角形」の意味。つまりポリゴンとは多角形のこと。さらにポリゴン描画といえば、「多角形を描く」ということになる。最近のゲームはポリゴン物が大はやりだが、意外とその意味は忘れられがちといえるだろう。

ではなぜ、多角形で描いた画面はあんなに滑らかに動くのか?

その秘密は、ポリゴンの各頂点を計算で求めていることにある。画面を滑らかに動かすためには、時間あたりに表示される絵の枚数を増やせばよい。しかし、絵のデータを格納するメモリには限りがあるし、枚数の分だけ描く手間も増える。ポリゴン描画なら、その部分を計算によって補えるのだ。

95年3月6日
7800円

ルニカス
<日本語吹替版>

Jコード 004570

ゲームの目的■地球侵略をもくろむエイリアンたちを撃退するアクションゲーム／発売元■NECホームエレクトロニクス／CD-ROM／CPU486以上／RAM8MB以上／空HD10M以上／MS-DOS5.0以上／WIN3.1以上

高速の操作感を追求

目指すは地球侵略をたくらむエイリアン迎撃。月面基地内部の闘いから戦車に乗り込んでの宇宙バトルへ。見た目の画質よりも動きがいい。硬派な3Dアクション。

WINDOWS

95年2月24日
7800円

姐（あねさん）

Jコード 018660

ゲームの目的■全国制覇を目指し、レディス達が熱い闘いを繰り広げるスクロール型アクションゲーム／発売元■NECアベニュー／スーパーCD-ROM2

女の闘いはコワイのだ

主人公・愛がレディスを結成、全国制覇を目指し他のレディスと闘っていく。技を出すたびに女の子の形相がコワクなるなど、芸の細かい妙な味わいのゲームだ。

PCエンジン

ゲーム用語のAtoZ

テクスチャーマッピング

3D計算により作られた物体のデータに、別に用意された絵のデータを貼り付けて表示すること。この貼り付け用グラフィックのことを「テクスチャー」と呼ぶ。無機質な3Dモデリング画面も、岩や木のテクスチャーで、たちまち美しい大自然に変貌する。この処理は、数年前にはワークステーションレベルの性能を要求された。しかし、最近ではマシンの性能向上もあって、パソコンやゲーム機でも使用されている。

この技法が最も効果を表すのは、ポリゴン描画などと組み合わせた場合である。特に最近のゲームは、この2つの組み合わせによって、今までにない画面の質感と動きの滑らかさを実現している。

95年2月24日
4660円

ゲームの目的■17人の闘士が戦う格闘型アクションゲーム／発売元■タカラ／4M／／カートリッジ

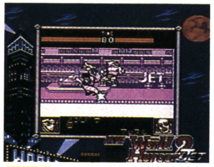
熱闘ワールドヒーローズ2 JET

Jコード 003875

細かいキャラの熱闘!

過去から現代まで、時間を超えて世界中の強者たちが集まり戦う格闘ゲーム。元になったアーケード版は、仮面の精霊に代表されるアクの強い個性的なキャラクターと、派手な必殺技が特徴だった。

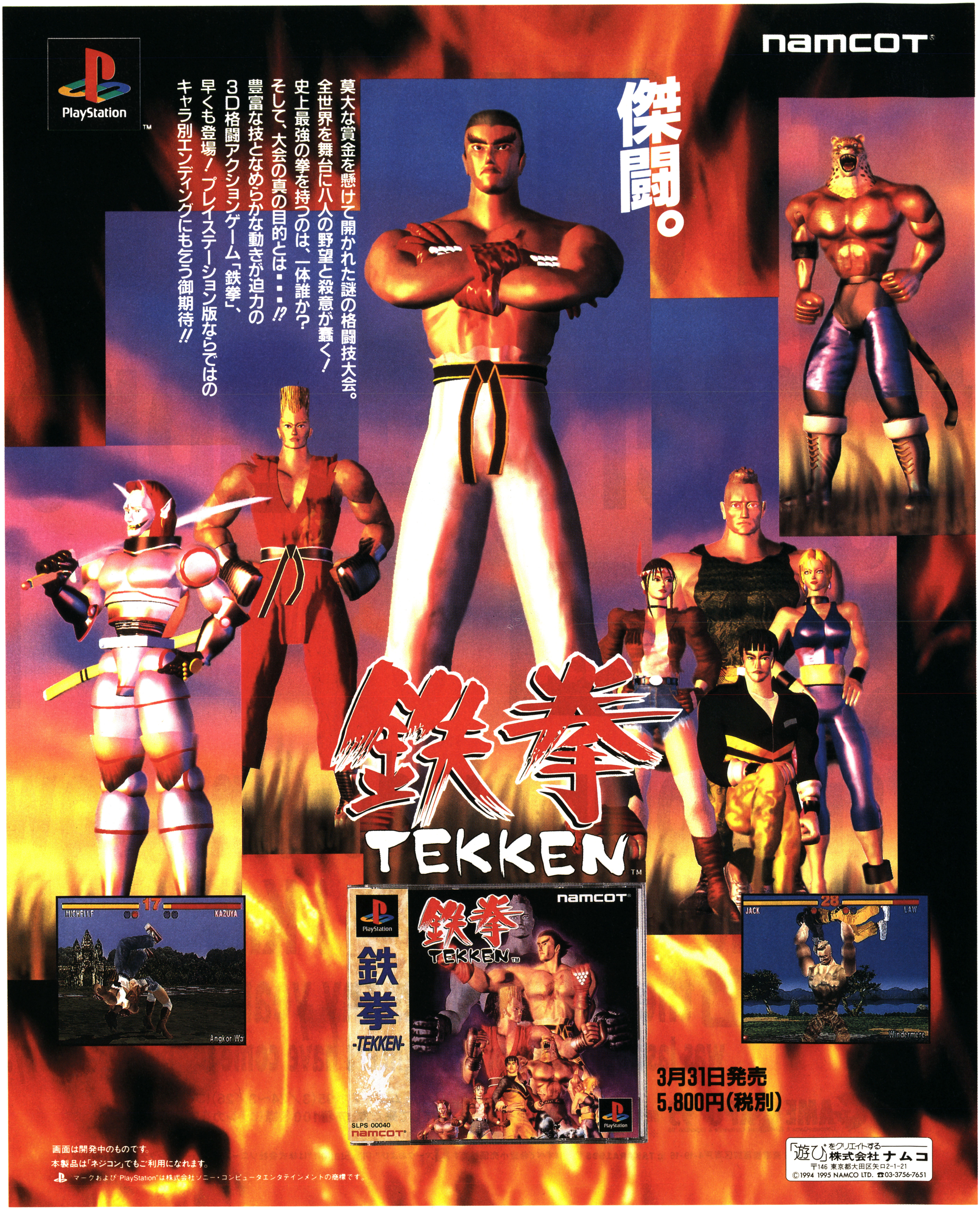
キャラクターが三頭身になったこのゲームでは、通常技をからめた間合いの駆引きという要素は薄まったかわりに、必殺技をガンガン出し合う派手な戦いが中心となった。元のゲームとは異なる、必殺技の快感がメインのゲームだ。

小さくても必殺技は一人前


ゲームボーイ

マークの見かた

長く遊べる	短期間でも熱中できる	長く遊べて熱中度マル	プレイ時間長い	プレイ時間短い	ライトユーザー向き	ヘビーユーザー向き
難易度高め	難易度低め	とっつきやすい	知的におトク	アバンギャルドな世界観	斬新なシステム、ルール	マニア向け	パット見であなどるな


namcot
PlayStation
傑闘。
鉄拳
TEKKEN
MICHELLE 17 KAZUYA
Angkor Wat
JACK 28 LAW
Windermere
namcot
鉄拳 TEKKEN
鉄拳 -TEKKEN-
SLPS 00040
namcot

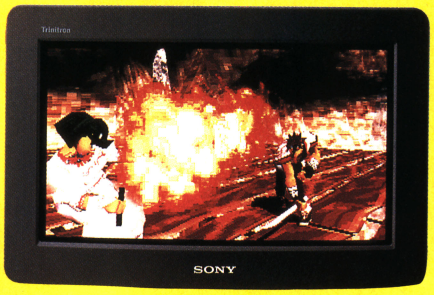
莫大な賞金を懸けて開かれた謎の格闘技大会。
全世界を舞台に八人の野望と殺意が蠢く！
史上最強の拳を持つのは、一体誰か？
そして、大会の真の目的とは・・・!!
3D格闘アクションゲーム「鉄拳」、
豊富な技となめらかな動きが迫力の
早くも登場！ プレイステーション版ならではの
キャラ別エンディングにも乞う御期待!!

3月31日発売
5,800円（税別）

画面は開発中のものです。
本製品は「ネジコン」でもご利用になれます。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
©1994 1995 NAMCO LTD. ☎03-3756-7651

8travelling fighters,



brought

Trinitron
TM
闘神伝
TOH SHIN DEN
SONY

together

超リアル、次世代3Dバトルゲーム"闘神伝" 絶賛発売中¥5,800（税抜）

by a

common destiny now meet at the **"Techno-Rage"**! Kno nly to those in

the underworld,many years assed since this **Tournament** was last held.Some of the Fighters have come fo pers al glory.

GAME EXPO '95
Computer-Game & Entertainment Conference & Exposition '95

コスプレdeテレカin"超闘神大武会"：ゲームエキスポ95（3／24～3／26）にて
開催される"超闘神大武会"にコスプレをして来た方、先着100名様にテレカをプレゼント!!
※武器持参によるご来場はご遠慮下さい。

TAKARA 青戸本店 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ©TAKARA1995 価格はすべて希望小売価格です。マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

95年3月10日
6800円

ゲームの目的■ドラゴンを操り敵対する軍隊と戦う３Ｄスクロールシューティングゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1人用

Jコード 002453

パンツァードラグーン

心地よさが追求された「ドラゴンシミュレーター」

■ドラゴンの浮遊感覚

「パンツァードラグーン」の主人公は、愛くるしい目をしたドラゴンに乗っている。

テレビゲームの世界ではお馴染みさんだが、ドラゴンなんて生き物は世に存在していない。当然のことながら「ドラゴンに乗っている感覚」なんてものはあり得ないのだが、このソフトはあえて「ドラゴンシミュレーター」と称したい。それ程にドラゴンの飛行に生命力を感じさせられる。

「パンツァードラグーン」は３Ｄタイプのシューティングゲームだ。従来の同ジャンルのゲームと大きく異なる点は、それまでのものが前方から迫りくる敵に標準を合わせ、撃ち落としていたのに対して、このゲームでは、敵は四方から攻めてくる。ドラゴンを中心とした、３６０度に広がる世界で起きる出来事に注意を払い、襲いかかってくる生物を倒していかなければいけない。

敵の存在は画面右上のレーダーに表示される。接近してきたらＬ・Ｒボタンで視点を切り替え、追撃。

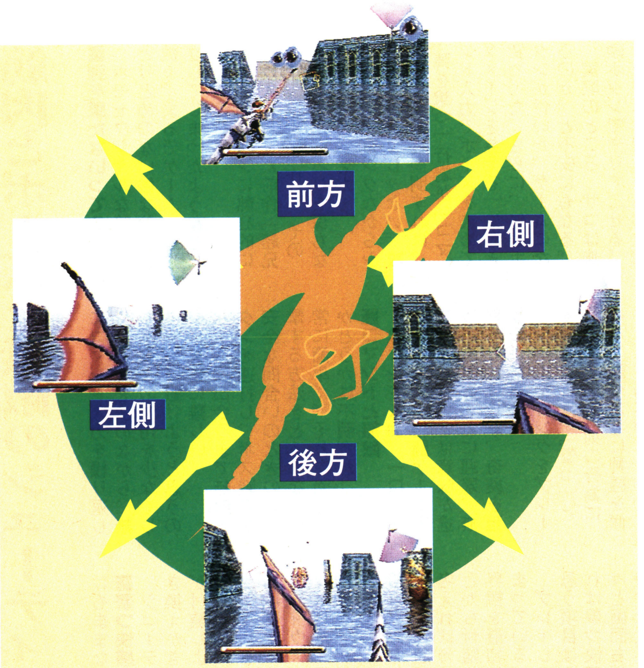
時として前後など2方向以上から攻撃される場合もあるが、そんな時はあわてずにボタンを押し続けてロックオン。一度に8筋のホーミングレーザーが放たれて、敵の集団を一瞬で撃ち落とすことが出来る。

建造物をすり抜け、四方を気にしながら、敵と戦うなんて聞いてしまうと「難しそう」という印象を持つ人も多いだろう。しかし、この「パンツァードラグーン」が歴史に残る傑作であると言いきる所以は、そのバランスの妙にある。いうなればシューティングとシミュレーター、ふたつのゲームがミックスされているのだ。実に見事に。飛行も、戦闘も何ら苦労もせずに慣れ親しめる。一度飛び立ってしまえば、限りなくストレスの少ない住み心地のよい世界が、広がっている。

■みんな「生きている」

「パンツァードラグーン」の世界には2種類の敵が登場する。ひとつは敵対する帝国軍の兵器。もうひとつは攻生生物と呼ばれる生き物たちだ。

攻生生物の中には、一言で「敵」と決めかねる者達も少なくない。こちらが攻撃を仕掛けない限り向こうも何もしてこなかったり。ぜひ「可能な限り攻撃をしない」プレーをお勧めする。そうすると、憎たらしかった敵が、意外なまでにいい連中だったことに気づく。と、同時にむやみに生物を撃ち殺せなくなる。例えば、砂漠のステージの巨大なサンドワーム。砂から体躯を持ち上げるとき地響きが起こる。彼らはとてもカタい。夢中になって攻撃すると、どこからか赤ん坊のような悲鳴が聞こえてくる。それが彼らの悲鳴だと知ると、良心を刺激されて、もう手を出せなくなってしまう。開発者の演出力の勝利だ。一度でも、こんな奥深さを味わってしまうと、もうこの世界から、抜け出せなくなってしまう。

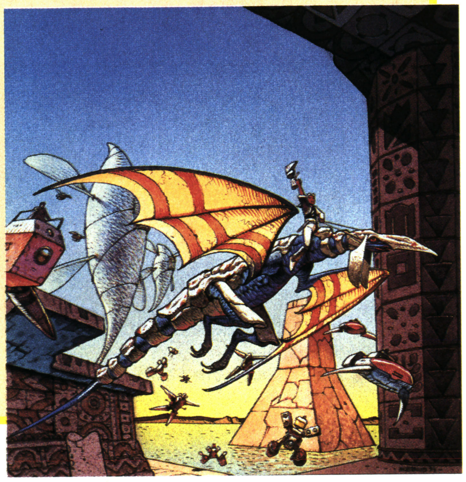


360度、全てが同時に起こる世界

「パンツァードラグーン」は進み行く前方のみに注目していればいいわけではない。プレーヤーの行動など気に止めない生物が息づいている世界。そんなゲームイメージを図にしてみた。まずは前方。アメーバが進路を遮ろうと企てているので、撃墜。続いて右。鳥のような生物が飛んでいるが、無害そうなので無視することに。左。青い湖面が広がっているのみ。とはいっても、いつ何が起こるのか分からないので、注意は怠らないように。そして後方。振り向けば巨大な植物が、ハチをついばんでいた！

もっと楽しくなる一開発者より一

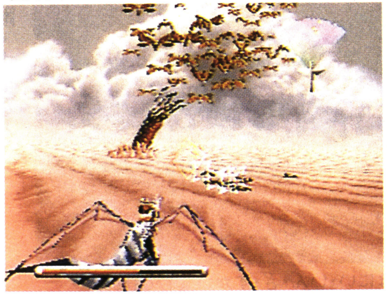
一番の見せ場ですか？　うーん。本当は全部！と言いたいくらいなんですけどね。やっぱり主役のドラゴンの動きでしょうか。羽ひとつとっても本当に多彩な動きを見せますので、高速スクロール面は特に注目してください。それと実は一面に出現する敵は、こちらが危害を加えない限り、おとなしい連中ばかりです。時には戦いの手を休めて、空中散歩としゃれ込むのも一興でしょう。（第一コンシューマ研究開発部プロデューサー／近藤智宏さん）

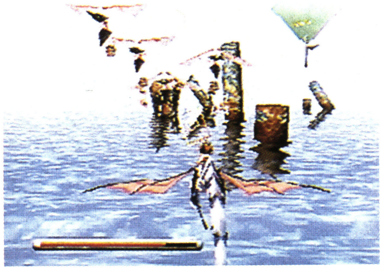


パッケージデザインには日本の漫画界に多大な影響を与えた、フランスのメビウス氏を起用

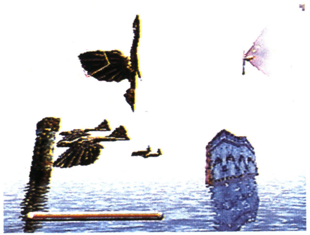
「パンツァードラグーン」生命を感じさせる演出

砂漠上を逃げまどう大量の蝶。飛び立った場所からは巨大なサンドワームがゆっくりと顔をもたげていた

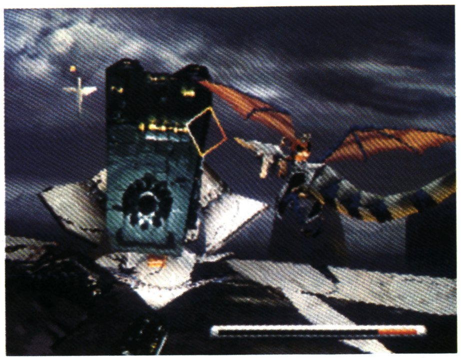




編隊飛行する、虫のような羽を持つ生物。眼前で輪を作り、ダンスしているかのような優雅な動きをみせる



湖面から飛び立ち、右手をゆっくりと飛行している鳥。着弾すると、バランスを失い、まっ逆さまへゆっくりと落下していく。生命の火が消えたことを体現している。見る方が痛々しくなるくらい、「生命」を感じさせてくれる演出だ



忘れてはならないのが我らがドラゴンの羽。状況に応じて、実に微妙な演技をする

5～6台並んでＦ１ゲームってあたし大好き。男の子とか一緒にやってもだいたい優勝しちゃう。今まで「何で速いの？」とか聞かれてもわかんなかったけど、この前彼氏に指摘されちゃった。「お前ブレーキ踏んでないんじゃないの？」だって。（アイルトン貴子）

五劫のすり切れ

愛・超兄貴

95年2月24日
8900円

ゲームの目的■コマンド入力による「ポージング」攻撃を武器に、全6ステージ18エリアを進む。／発売元■メサイヤ／スーパーCD-ROM専用

Jコード　003018

筋肉とポーズと無敵のシューティング

■弾を撃たないって？

ホモセクシャルな暗喩。とりとめのない妙な物体の数々。まるでゲームから独立してしまったようなとぼけた音楽。

一部のファンに熱狂的に受け入れられた前作「超兄貴」。続編の本作は、そのアウトサイドぶりを保ちながらも姿を変えた。

シューティングながらシューティングじゃない。攻撃の仕組から説明すれば、「弾を撃つ」行為が「コマンド入力でポーズを決めてダメージを与える」に置き変わった。さらに、無敵ボタンが付いた。ゲームになるのか、と不安にもなる。

実際のところ、ザコは無敵ボタンでやりすごせる。ただ、ボス戦では当然攻撃が必要になる。さらに、得点の高さによってエンディングが4種類あるため、弾を撃たなければそれなりの結果しか生まれない。

強制スクロールながら時間制限がある。タイムゲージと残機ゲージが一緒になっている。ダメージを受けて残機を失うと、タイムゲージが1つ減る。時間そのものはアイテムを取ることで増やせる。

ゲームの難易度は低くもあり、高くもある。真面目にコマンド入力を繰り返してポーズを決めながら、無敵ボタンの使用を少なくして自力で避けようと思うのなら非常に難しい。

ボスに出会うまで無敵ボタンを連打し、ボス戦でも安全な間合いのときのみ攻撃する方法をとるのなら非常に簡単だ。それが面白いかどうかは不明だが。

■コマンドと無敵

コマンド入力。一口にそう言っても、格闘ゲームのコマンド入力とは意味が違う。戦略のもとに迎撃、無敵すり抜け攻撃、奇襲を狙うのが格闘。

シューティングをプレーするときには、「撃つ」と「避ける」が並列の行為になる。撃つことに神経を傾ければ、当然避けることに対する配慮は減らざるをえない。連射パッドを使うときと使わないときにゲーム難易度が変化する理屈に当てはめられる。

無敵ボタンを連打し続ければ、ボスに出会うまでは何もしなくていい。だが、それでは得点が入らず、ゲームをプレーしているというより、テストプレーでもしているような気持ちにしかなれない。

Ⅱボタンを押しっぱなしで移動していれば偶然コマンド入力が完了し、自動的にポーズをとってくれる。だが、これでは移動も弾避けもままならない。

■撃つ快感が定義なら

シューティングは駒の置き換えがきく。どんな世界が付随しようがゲームとして成立し、撃つことの快感が得られる。

「グラディウス」は「パロディウス」になってもヒットした。現実世界や、きちんと組み立てられた世界を表現していなくても、骨組みさえあればいい。

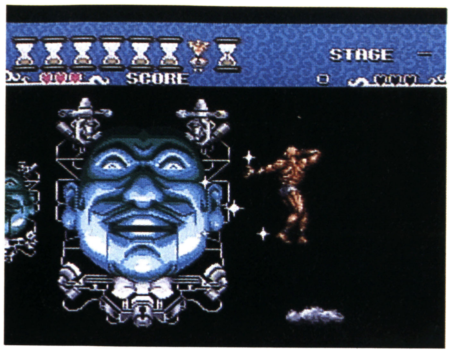
「愛・超兄貴」は、そう考えれば骨組みがない。あとから付随してくるべき世界観を最初に完成させてしまっている。

プレーしてみて楽しいと思う項目は？　おそらくそれは撃つ快感ではなく、次々と画面右端から出て来る奇妙な世界なのだろう。

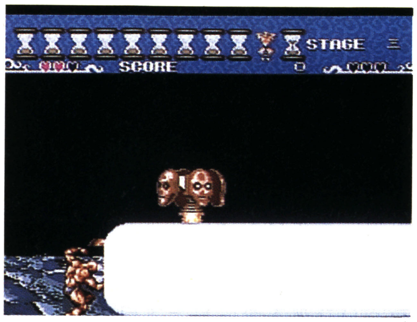
空を漂う巨大な顔。人間が次々と飛び出してくる大砲。地面から突然姿を現す石像。背景の森林、町、花園、そして描写しようのない変な空間。

このゲームを形容すべき言葉。奇妙。アバンギャルド。筋肉。どれも部分的にしか当てはまらない。

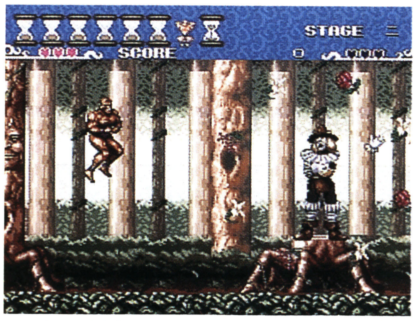
ミックス。これに尽きるのではないだろうか。全く別の世界からバラバラのパーツを集めてきて空中に浮かべた。主人公も、巨大なボスもそのパーツの1つ。かみ合っている物もあればそうでない物もある。



大きな顔や小さな顔。画面下に向かって縦スクロール。変な物が画面に現れては消えていく



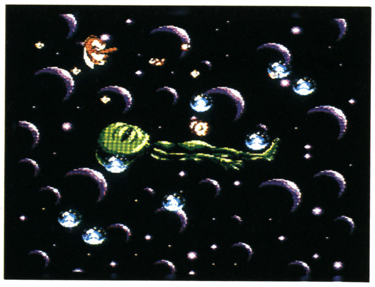
一定回数以上ポーズをきめるとパワーがたまり、使用できるようになるメンズビーム。派手だ



ボス戦では弾を撃たざるをえない。避けているばかりではタイムゲージが減っていくのみ

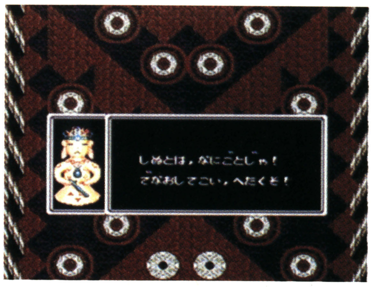
他にもあるカルトシューティング

主人公・天狗
武器・火の弾と嘔吐物



暴れん坊天狗 ©MELDAC/LIVE PLANNING
ニューヨークの町を襲う天狗。ビルを壊し、ヘリコプターを撃つ。（ファミコン／メルダック）

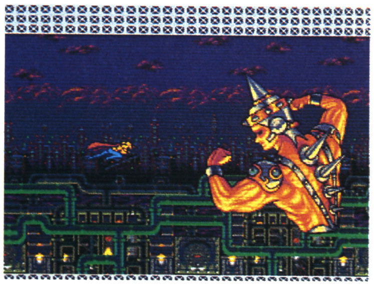
主人公・はにわ
敵・古墳など



しめとは，なにごとじゃ！
さがおしてこい，へたくそ！

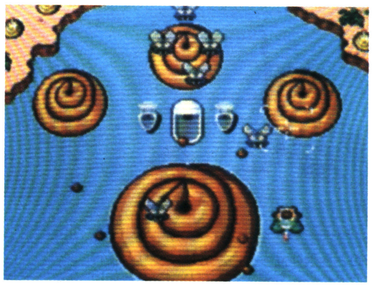
はにい・いん・ざ・すかい ©FACE 1989
全方向に弾を放つはにわ。霊力を集め、なんとイザナギ神から買物。（ＰＣエンジン／フェイス）

主人公・王子
オプション・ホモ2人



超兄貴
筋肉。叫ぶ男たちの声がゲームに縁のなさそうなＢＧＭに重なる。（ＰＣエンジン／メサイヤ）

主人公・便器
敵・顔のついたうんこなど



トイレキッズ ©1992 MEDIARINGS CORPORATION
アイテム名はサンポールやセボン。実名契約。トイレにこだわる。（ＰＣエンジン／メディアリング）

●じゅげむ評価委員会●

世界観が斬新なカルト系シューティング？　違う。「世界観が斬新なカルト系の」絵巻物を見るならば最高の部類に入るソフトだ。作者の勇気を称えるべきだ。だが、「シューティング」ゲームとして遊ぶことを考えたら水準以下のソフトだ。スクロール型のシューティングだと思わないで、ふざけた絵が次々に出てくる紙芝居みたいなものだと思ってプレーしてみる。そこに登場するキャラクターや背景はすこぶる斬新で面白い。次の絵が気になる。前作『超兄貴』もこの点が好評だった。だが、それを越えた。

VALUATION

PC エンジン

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

サイバースレッド

95年1月27日
5800円

ゲームの目的■未来の戦車を操って、次々と試合を勝ち抜いていく／発売元■ナムコ／CD-ROM

Jコード 001368

気持ちの付いていかない操作感に難あり

■3D戦車バトル

レバー2本を使って戦車を移動させ、障害物のかげに隠れた敵マシンを攻撃する。人気を集めた業務用からの移植。戦車のコントロール方法がパッドに置き替わった。ちなみにネジコンにも対応している。『リッジレーサー』でネジコンを購入した人には嬉しい。

ゲームの目的から考えれば、かつて同社から発売された人気作品『バトルシティ』の3D視点バージョンともとることができる。共通の世界観で比べてみると興味深い。

戦車を操って、決められた3D視点のフィールドの中で敵と撃ち合って倒す。シンプルなルール。自機はテクスチャーマップが施されたポリゴンキャラクターだ。

戦車はパワーやスピードなどに違いのある6種類のバリエーションの中から自由に選択することができる。武器はバルカンと誘導ミサイルの2種類。

画面上には自機・敵機のシールドの残量、敵やアイテムの位置を知るためのレーダーやメッセージボードが表示されている。

■操作感の意見多数

プレーした人たちの意見を聞いてみた。「パッド操作になったことで、業務用ほど操作が簡単ではなくなった」、「一瞬頭で考えてからじゃないと指がいうことをきいてくれなくて困る」、「視界が広くて遊びやすい」、「障害物をバンバン壊せるのがすごく気持ち良かった」など。操作系に関するコメントが最も多かった。

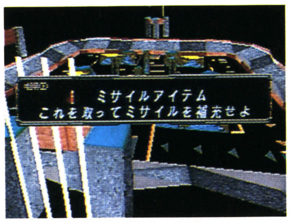
次に目立ったのは「絵がカッコいい」、「戦車ものが好きだったから買ってみた」などの「世界観」に関するものなど。

支持されているポイントは、「機械的な世界の表現が気にいった」など、テクスチャー処理がメカっぽさをきちんと表現していること。オープニングのデモにも目を引かれる人は多いようだ。

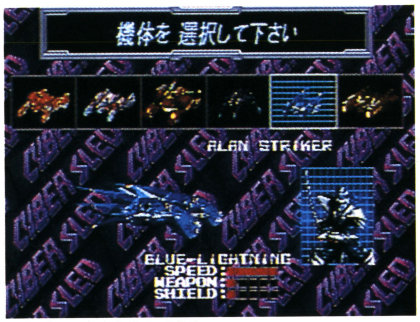
逆に短所は操作に気持ちが付いていかないこと。レバー2本を前後に動かす、体を使うことに気持ちよさがある業務用の操作に比べると、パッドの操作は頭で一旦計算しなくてはならない。操作していてスッキリできないのはこの事実が影響している。

「とっつきやすさ」の数字が低いのは、パッドでは操作感が体得しにくい事実と、それによってゲームの難易度にまで影響が出てしまったせいだろう。「熱中度」の数字が低めで、「欲求不満度」はやや高め。

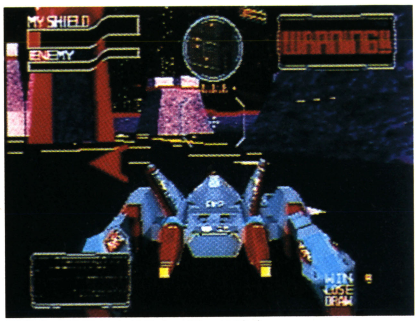
ひとくくりに、操作性の問題と割り切ってしまうは乱暴だが、不満の原因の多くはどうやらそこにあるようだ。



ステージ開始前の説明は必読



2人プレーももちろんできる



近未来の風景が広がる中、戦いは続く

INVESTIGATION FROM ユーザー調査室

満足度総合点
5.78 POINT

ユーザーから集まったファックスによると、このゲームの「難易度」は、77.8%とずいぶんと高い。そのためか、「とっつきやすさ」も33.3%の低さ。操作の反応がイマイチなのが、さまざまに影響しているととれなくはない。そしてさらに、「熱中度」の22.2%、「持続性」の44.4%にもそれが大きく響いている。結果的に、「おすすめ度」は55.6%。世界観を支持する人の票だろうか。「続編欲しい度」が44.4%というのもイマイチ。10点満点の満足度総合点で5.78は少し物足りない。

プレイステーション

メタルヘッド

95年2月24日
7800円

ゲームの目的■さまざまなミッションをそれぞれ終了条件を満たしてクリアする。全6ステージ／発売元■セガ・エンタープライゼス／24M／カートリッジ／1人用

Jコード 002780

自由な視点移動が新鮮な3Dアクション

■視点はとっても重要

3D視点の撃ち物アクション。ポリゴンとテクスチャーマッピングを生かした空間表現。

スーパー32X用の新作『メタルヘッド』は視覚にこだわった作品だ。従来のメガドライブでは表現不可能な、自然な3D空間。ポリゴンのみの味気ない世界とは異なる視界。

視点が自由に選べる。自分の前後左右だけでなく、物陰や上空、地面からねらい打とうとする敵たちが次々現れる。複数で現れる敵を倒し、進む。

主人公は設定上、軍隊のメンバーだ。敵を倒すことによってお金を稼いで、自分の乗り込む「メタルヘッド」という名のロボット兵器をパワーアップさせていく。

■ステージの構成

各ステージの目的はさまざまだ。武装勢力を鎮圧させる。敵の前線基地を破壊する。夜間に敵部隊の休息をねらって奇襲をかける。

さらにステージ内にミッションがいくつかある。敵機をすべて爆破せよ。敵の機体を置いてある場所に行け。戦車を破壊しろ。

中には「事務的な」仕事もいくつかある。敵の施設入口を写真に収めて、自軍のヘリコプター部隊に情報を流せ、など。

豊富なミッションをこなし全6ステージを戦う。

■アクション自体は？

設定上の話だが、1つのステージは256メートル四方の空間。自機は約4メートル。

この大きなマシンが、市街地や郊外、屋内など、さまざまな場所で動き回る。移動・攻撃は当然だが、ダッシュ、回転など多彩な動きがちょっとした操作で可能だ。視点の切り替えもスムーズに、簡単に行うことができる。

武器は5種類。強力なホーミング弾。コックピット内の照準に対応している、ノーマルな機銃。これは連射が可能だ。格闘戦も行える。ハンマーナックルと呼ばれる近距離用の攻撃だ。そして、浮遊機雷の設置も行える。トラップとして使えるが自分もダメージを受ける。ミサイルランチャーはホーミング弾を同時に4発、敵めがけて撃つ武器。弾数は少ないものの、強力だ。

ただし、同時に装備できる武器は3種類まで。自分の好みでセッティングすれば個性を表現しやすい。

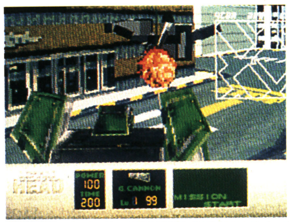
その他に自機の装甲を強化してダメージを減少させたり、移動速度をアップさせてすばやく動くように改造が可能だ。

■期待の星だった作品

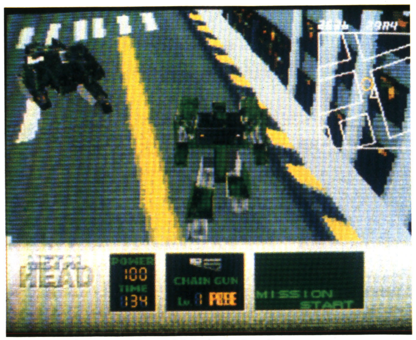
『メタルヘッド』はスーパー32Xが発表された当初から話題を集めていた。移植作品ばかりだった発売予定ラインナップの中にあった、堂々としたオリジナル作品。ニューマシンへの期待に応えるべく登場したゲームだ。

スーパー32Xの機能をポリゴン・テクスチャーに利用するなど、制作スタッフの意欲がうかがい知れる。

日本はもとより、アメリカでの前評価も非常に高かった。スーパー32Xというハードが、単にメガドライブのおまけでないことを教えてくれるのだ。



武器は4タイプ。弾数制限を計算に入れる



視点が動くことがゲーム性を高めている

ハードとの関係

スーパー32Xは、メガドライブ本体に装着するアタッチメント。ビットマップをメガドライブに加え、あとは制作者に使い方を委ねる。そんな性質の機械だ。『バーチャレーシング』では、ポリゴン用に活用された。そして今回の『メタルヘッド』ではポリゴン、テクスチャーマッピング用に利用された。これは、セガが当初から思い描いていたスーパー32Xの使用方法の1つだった。メガドライブ時代に得たノウハウも制作に生かされている。

スーパー32X

やっぱ風邪のときは家でファミコンだよね。風邪で学校休んだときってすっごく退屈だし。私の兄貴の布団に潜り込みながらファミスタっていました。そのせいか、次の日は兄貴もダウン。一緒に対戦していました。（ライアン風子）

五劫のすり切れ

95年3月3日
9800円

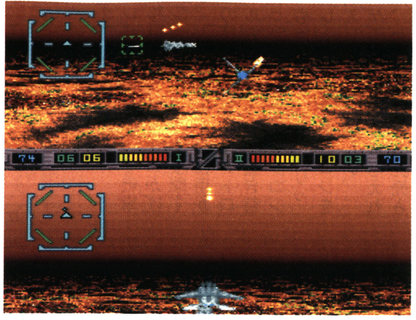
ゲームの目的■最新鋭戦闘機を操り敵機を撃破しながら敵基地を破壊する／発売元■アスミック／10M／パスワード／1〜2人用

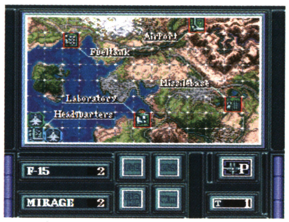
スーパーエアーダイバー2

Jコード 001490

スーパーファミコンでドッグファイト

持てる全てのテクニックを駆使せよ！





マップ画面で戦略を練る

■DSPによる超音速の世界

『スーパーエアーダイバー2』は戦闘機によるドッグファイトを題材にしたシューティングゲームだ。

このソフトはDSPと呼ばれる特殊チップを搭載することで、スピード感のある空中戦を演出している。

ゆっくりと滑走路をゆく発着シーン、飛行シーン画面下に大きくレイアウトされた計器群、風を切る飛行音など、あくまで雰囲気は本格派。プレイヤーを「その気」にさせてくれる演出が満載だ。

中でもXボタンによる空中回転飛行は圧巻で、目の前に地面が迫りくる瞬間は下半身が「ヒヤッ」としてしまう。ジェットコースターを彷彿させるスリル感が気持ちよし。

■かっこよく飛ぼう

使用できる機体は、2種類。戦闘力重視のF-15イーグルと機動性重視のMIRAGE2000。

ゲームは戦闘区域が見渡せるマップ画面からスタート。自軍基地の防衛を頭に入れつつ、敵を撃墜、敵基地への侵攻の戦術を練り上げる。

マップ上で敵機と接触すれば、戦闘開始。燃料がつきる前に、その区域に現れた敵機を撃墜する。

戦闘機の操作は、奥が深い。急加速のアフターバーナーや、進行方向を180度転換させるインメルマンターンなど、戦局を有利に導けるテクニックがごまんと用意されている。操作自体は複雑ではないので、その場に応じたテクニックが使えるように練習したい。

対地戦闘もある。見おろし視点に切り替わり、港や巨大空母などの目標ポイントをすべて破壊する。地上からの攻撃はことのほか激しく、苦労させられるシーンがここかもしれない。

目標を達成すると画面は着陸シーンへ。滑走路への進入角度とスピードに気を配り、スムーズな着陸を目指したい。無事に着陸できたら任務遂行。アイテムを確保し、次の戦闘シーンへ進んでいく。

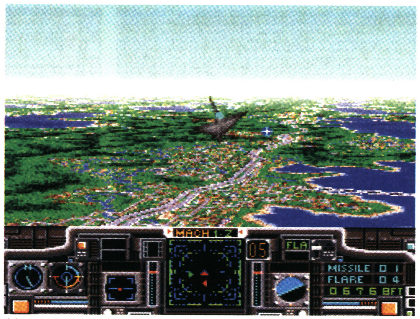
ファンの要望に応じて、『2』では2人同時の対戦が可能になった。

巧みな操作で相手の後ろに回り込み、撃墜。単純豪快な「空中鬼ごっこ」が楽しめる。

はるか上空、高速で交差する戦闘機対戦闘機。単純なシューティングゲームとはまったく異なる興奮が、ここにある。

マスターした自機のコントロールテクニックを競い合う。プレーヤーの習熟度がダイレクトに問われるのだ。

映画『トップガン』のドッグファイトシーンのかっこよさが、いまだ忘れられない人に。



対地上戦も。対空砲火が激しい

街角で聞いてみた

「操作は複雑だが、つい遊んでしまう。自分はこの手のものが大好きなのだ」（黛隆司さん／会社員／27歳）。「空中大回転がいいね。意味もないのに回ってしまって、撃墜されがちだ（笑）」（森本洋輔さん／専門学生／19歳）。「フライトシミュレーターと思ってプレーしたので、少しがっかりした。家庭用ゲーム機で本格的なものを発売して欲しい」（橘裕一郎さん／25歳／デザイナー）

95年2月25日
5800円

ゲームの目的■未来を舞台にした斜めスクロールシューティング／発売元■サミー工業／74M／CD-ROM

ビューポイント

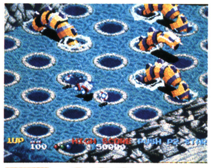
Jコード 002470

「ポリゴン」でなくても立体だ！

ネオジオでは初の、斜めスクロールのシューティングゲームだ。斜めに流れる画面は、立体感を出すためのもの。この画面に慣れるまでは、多少の違和感があり、なかなか狙いがつけにくいだろう。だが、この立体感はこの画面でしか得られないものだ。自機や敵も精密に描かれ、手ごたえを高いものにしている。

ボタン操作は簡単だが、攻撃は厳しく、避けて撃つという基本を守ることが大切となる。独特の「3次元感覚」が味わえるゲーム。

ななめの視点が新感覚



ネオ・ジオ CD

95年3月中旬
7800円

ゲームの目的■じわじわと迫ってくるインベーダー軍団を撃ち落とす、シューティングゲームの元祖／発売元■ウイズ／3.5inch／5inch／MS-DOS3.0以上／WIN3.1以上

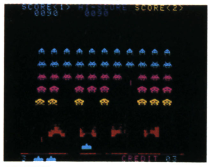
スペースインベーダー for WINDOWS

Jコード 004502

17年前の名作を98シリーズで

78年に登場し爆発的なヒットを遂げた『スペースインベーダー』。最近では、スーパーファミコン用にリバイバルされ、ふたたび注目が集まっている。整然と並んだインベーダーを撃ち落とすだけの単純なゲームだが、遊んでみるとこれがけっこうハマってしまう。その『インベーダー』を98対応にしたのが、このソフト。仕事の合間の息抜きにプレイするのに、ピッタリのお手軽なソフト。処理もなかなか快適。

懐しさがこみ上げる



PC9801 PC9821

95年3月24日
6800円

ダイダロス

Jコード 001929

ゲームの目的■3Dの要塞内で敵と戦い要塞そのものを破壊するシューティング／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1人用

要塞内部で近未来立体シューティング

■自分の部屋がコクピット

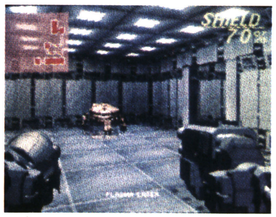
画面には、暗い要塞の内部が映し出されている。そして画面左右には、機関銃のような、または金属ででき た腕のようなものが、画面奥に向かって突き出ている。そう、プレーヤーはこの腕のついた機械のコクピットから、機械の目線で外を見ているのだ。

十字キーを押すと、視点が前に移動する。滑らかに動く画面は、あたかも自宅のテレビがコクピットのモニターになったような錯覚を覚えるほどだ。

■宇宙に浮かぶ変幻自在な無人要塞に潜入

金属質のダークな要塞内部は、いくつもの四角い小部屋が細長い通路でつながっている。潜入者を発見すると、的確に機械の刺客を送り込んでくる。敵の出現はランダムだ。しかも、要塞内は潜入する度にフロアの構造が変化するという特殊な構造をしている。これは、毎回やる度にフロアのマップが変わるという意味で、プレーヤーを戸惑わせる。不利になるか、有利になるかは、まさに運だ。

■強力な無人兵器との戦い



前方に見えるのは敵だろうか。

プレーヤーは生身の人間だ。しかし、搭乗している人型武装アーマー・ラオコーンは、敵に対抗できるだけの性能を持っている。左右の腕には、レーザー、ミサイル、バルカンなどの武器を搭載できる。至近距離では直接攻撃のパンチも使える。敵を発見次第、すぐに照準を合わせて破壊しなければ、敵無人兵器のためらいのない攻撃を受けることになる。だが、武器にはエネルギーや弾数などの限りがあり、むやみに弾を無駄遣いできない。

■頼れるのは自分だけ

要塞内で頼れるのは自機ラオコーンだけだ。1人で巨大な敵に立ち向かう、強いものだけに許された快感。これが感じられれば面白さは倍増するだろう。

サターン

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

ゴーストパイロット

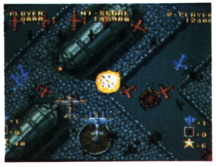
95年3月17日
5800円(予)

ゲームの目的■第二次世界対戦の雰囲気が体験できるオーソドックスなシューティングゲーム／発売元■エス・エヌ・ケイ／55M／CD-ROM

Jコード 001325

軍事大国の陰謀

2つの軍事大国から侵略を受けた、ある国家を救うのがプレーヤーの使命。武器はショットと爆弾を積んだプロペラ機のみ。あとは熟練したパイロットの腕に賭けるしかない。孤軍奮闘型のアクションゲームだ。空中戦と地上戦の2種類のステージがあり、先にどのステージをプレーするかを選べる。ラストには、両国を影で操っていた黒幕との激しいバトルが待っている。第二次世界対戦中を彷彿とさせるグラフィックが雰囲気を盛り上げる。


第二次大戦中のような空中戦

ネオ・ジオCD

コープスキラー

95年2月未定
8800円

ゲームの目的■次々にわいて出てくるゾンビを銃で倒す、実写ムービーを使ったシューティングゲーム／発売元■ウイズ／CD-ROM1枚／要256色／68030以上推奨／25MHZ以上動作可能／3.5M漢字Talk7.1以上／POWER MAC対応

Jコード 004481

バリバリ撃って、ゾンビどもを倒せ

『コープスキラー』は、アーケードゲーム『オペレーションウルフ』のようなガンシューティングだ。銃のかわりにマウスを握り、照準（カーソル）を敵に合わせてクリックして、弾を撃つ。プレイヤーの使命はゾンビを自在に操る生物学者ヘルマン博士が潜む熱帯の島に乗り込み、彼を倒すこと。だが、行く手にはヘルマン博士が送り込んだゾンビ軍団が……。不気味なゾンビとの激しいバトルが展開する。実写ムービーのゾンビの迫力は抜群だ。

B級活劇の楽しさいっぱい

マッキントッシュ

魔法大作戦

95年2月10日
9800円

Jコード 004057

ゲームの目的■ファンタジー色あふれる世界を舞台にくり広げられる、縦スクロールシューティングゲーム／発売元■EAV／5inch

ファンタジックな味つけが魅力のゲーム

■立ち上がる4人の勇者

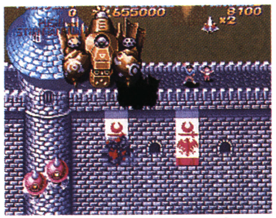
93年に登場した業務用シューティングゲーム『魔法大作戦』がFMタウンズ用に移植された。プレーヤーは、能力の異なる4種の機体（勇者）の中から好きなものを選び、機械化したモンスター軍団を使って王国を侵略しようとするゴブリガン帝国と戦う。

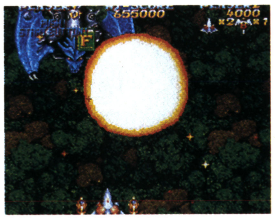
選べる機体は、レーザー攻撃が強力なヴァルハライザー（戦士ガイン）、派手な武器が多いガン・ダルフ（魔法使いチッタ）、みずからの肉体を武器にして戦う侍竜ミヤモト、強力な闇の呪文で戦うゴルゴディアン（呪術師ボーンナム）の4種類。どの機体を選ぶかは、プレーヤーの自由だ。

■世界観が人気の秘密

『魔法大作戦』には、ドラゴンやゴーレム、魔法使いなど、ファンタジーでおなじみのモンスターが「機械化」されて登場する。ファンタジーとメカ（科学）を融合させた独特の世界観こそ、このゲームの最大の魅力であり、人気の秘密だった。お金を気にせず、好きなだけコンティニューできるタウンズ版なら、こうした魅力を心ゆくまで堪能することができる。

もとが縦画面だったゲームを横画面用に移植したため画面の上下が短くなり、ゲーム性が若干変わってしまったことは否定できない。でも、グラフィックの迫力やスピード感の移植のできばえはかなりのもの。『魔法大作戦』のファンだった人にぜひ遊んでもらいたい。


アーケードではすでに続編が発表


自機の攻撃は強力で爽快

FM-TOWNS

AREA88
一角獣の軌跡

95年2月10日
11000円

Jコード 000078

ゲームの目的■傭兵パイロットとしてさまざまな任務に挑む、フライトシミュレーター風3Dゲーム／発売元■ファミリーソフト／CPU386SX以上推奨／RAM640K以上／要2ドライブ EPSON PC386 486対応／要高解像度（400ライン）アナログディスプレイ／FM音源ボード対応3.5inch

激しいドッグファイトでアツくなれ！

■シンになりきってプレイ

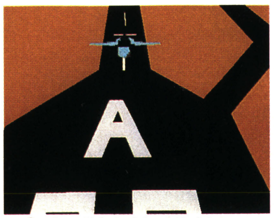
世界の戦闘機が続々と登場し、激しい戦闘をくり広げる新谷かおる作の人気コミック『エリア88』。その世界を体験させてくれる3Dゲームが登場した。プレーヤーは、友人の裏切りによって無理矢理「傭兵パイロット」にさせられた主人公、風間真となり、ジェット戦闘機を駆って大空の戦いに挑む。

このゲームは、3Dマップで描かれた基地内を移動して、情報を集めたり装備を購入したりする「地上モード」と、戦闘機に乗って任務を遂行する「空中戦モード」の2つのモードで構成されており、メインとなる空中戦モードでは、フライトシミュレーターのような本格的な飛行を楽しむことができる。

■死ぬも生きるも金次第

このゲームの原作となるのは、新谷かおる著『エリア88』（小学館）舞台は中東の架空国、アスランの外人パイロット部隊。金で雇われた猛者たちが集う、徹底的にシビアな世界だ。ここでは、自分の乗る戦闘機をはじめ、搭載する武器やミサイル1本にいたるまで、すべて自分の金で買わなければならない。そのためには少しでも多くの任務に参加、遂行することで、報酬を得る必要がある。これで買った機体で、更に報酬をかせぐ、というわけだ。

このシステムは、ゲーム中でも健在だ。登場する機体も、タイガーⅡ、トムキャット、サンダーボルトなど、原作でおなじみの機体がズラリ。シンが原作で乗っていた機体とは全然違う自分の好きな機体を選ぶこともできる。どんどん稼いで、より高性能の機体を手にいれる。原作の通りにストーリーを辿るもよし、自分だけの物語を作るもよし。『エリア88』のファンにぜひプレイしてもらいたい作品だ。


アニメキャラとともにフライト

PC9801

ゲーム用語のAtoZ

コマンド

やりたいことをコンピュータに伝えるための、「命令」。かなり広い意味で使われる。ゲームの場合、RPGの「戦う」、「話す」といった選択肢や、データのセーブ、ロードが主だったもの。しかし、対戦格闘アクションゲームの流行により、レバー（もしくは十ボタン）とボタンを特定の順序で操作することも、「コマンド」と呼ばれるようになってきた（こうした操作で出す技を、格闘ゲームの世界では、特に「コマンド技」と呼ぶ）。

しかし、本当のところをいうならば、アクションゲームにとって、ボタンをひとつ押すことがそのままコマンド入力なのである。

スペースインベーダー

95年3月中旬
7800円

Jコード 004499

仕事の息抜きに最適

往年の大ヒットゲーム『スペースインベーダー』がウィンドウズ用でリバイバル。仕事の合間にちょっと遊ぶのにちょうどいい、お手軽な懐かしソフト。

ゲームの目的■じわじわと迫ってくるインベーダー軍団を撃ち落とす、シューティングゲームの元祖／発売元■ウイズ／CD-ROM1枚／WIN3.1以上

WINDOWS

ALIEN VS PREDATER

95年2月17日
6980円

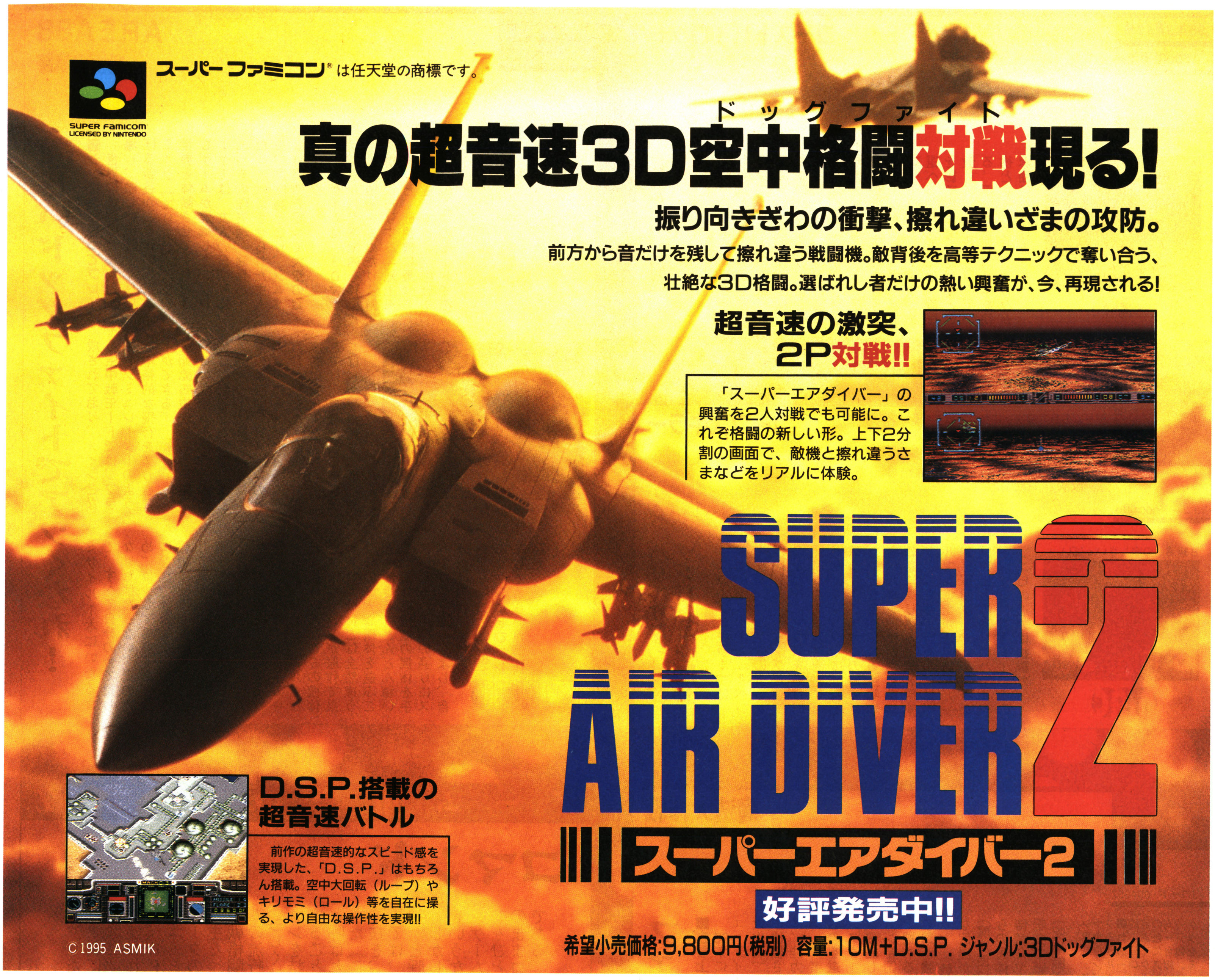
Jコード 004537

エイリアン、プレデター、海兵になり宇宙基地の中でバトルをくり広げる。

JAGUAR

五劫のすり切れ

みんなで集まって楽しめたのが人生ゲーム。盤ゲームとの大きな違いは、はじめに自分のコマの輪郭、目、鼻、口、髪形などが選べるコト。ただどんなに二枚目やかわいく作ってもコメディアンという職業を選んでしまうと、股間から白鳥の頭をつきだした衣装を着せられていまうから情けない。（白鳥麗子）



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

真の超音速3D空中格闘（ドッグファイト）対戦現る！

振り向きざわの衝撃、擦れ違いざまの攻防。

前方から音だけを残して擦れ違う戦闘機。敵背後を高等テクニックで奪い合う、壮絶な3D格闘。選ばれし者だけの熱い興奮が、今、再現される！

超音速の激突、2P対戦!!

「スーパーエアダイバー」の興奮を2人対戦でも可能に。これぞ格闘の新しい形。上下2分割の画面で、敵機と擦れ違うさまなどをリアルに体験。

D.S.P.搭載の超音速バトル

前作の超音速的なスピード感を実現した、「D.S.P.」はもちろん搭載。空中大回転（ループ）やキリモミ（ロール）等を自在に操る、より自由な操作性を実現!!

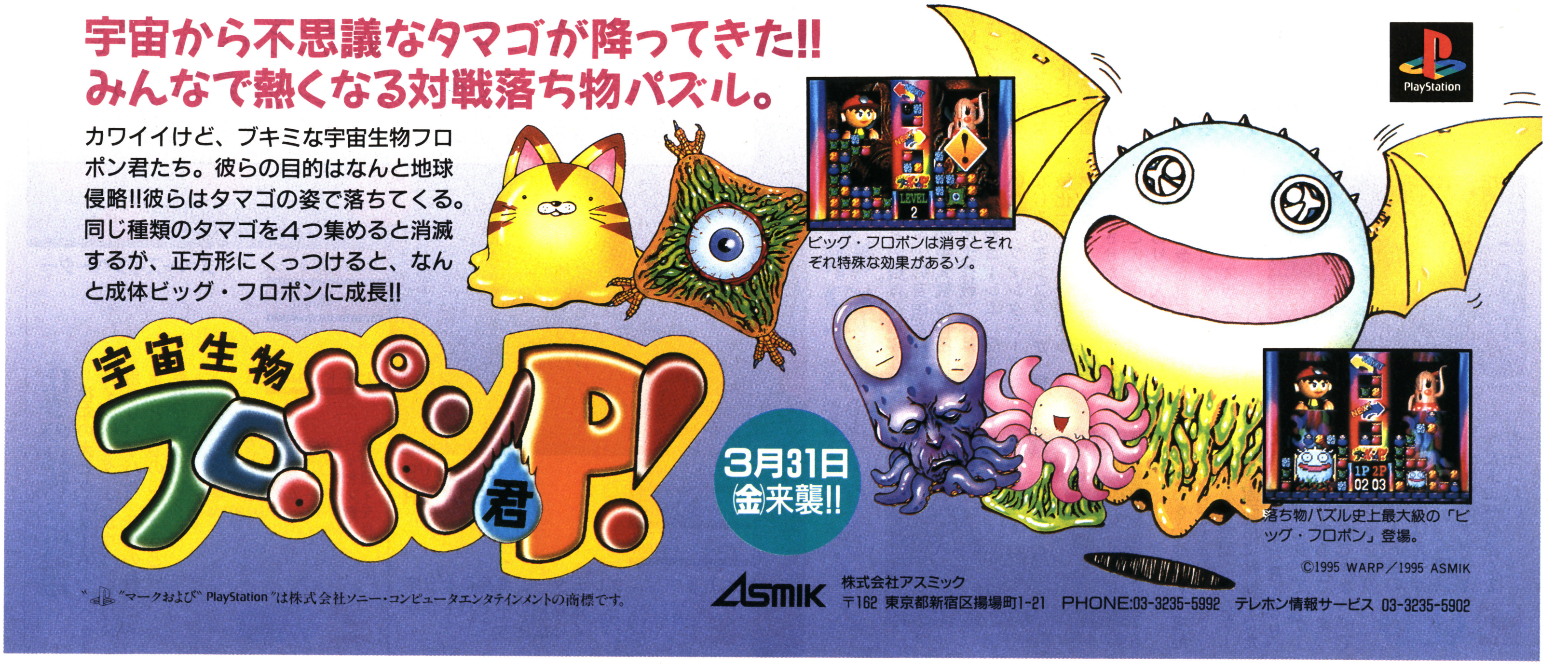
SUPER AIR DIVER 2

スーパーエアダイバー2

好評発売中!!

希望小売価格:9,800円(税別) 容量:10M+D.S.P. ジャンル:3Dドッグファイト

Ⓒ1995 ASMIK



宇宙から不思議なタマゴが降ってきた!!
みんなで熱くなる対戦落ち物パズル。

カワイイけど、ブキミな宇宙生物フロポン君たち。彼らの目的はなんと地球侵略!!彼らはタマゴの姿で落ちてくる。同じ種類のタマゴを4つ集めると消滅するが、正方形にくっつけると、なんと成体ビッグ・フロポンに成長!!

ビッグ・フロポンは消すとそれぞれ特殊な効果があるゾ。

PlayStation

宇宙生物フロポン君P!

3月31日㊎来襲!!

落ち物パズル史上最大級の「ビッグ・フロポン」登場。

©1995 WARP／1995 ASMIK

"PSマーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 PHONE:03-3235-5992 テレホン情報サービス 03-3235-5902

95年3月31日
9980円

ゲームの目的■定番3D視点サッカーのセリエA版。データは94～95年度のものを使用／発売元■ヒューマン／12M／バッテリーバックアップ

Jコード 001571

スーパーフォーメーションサッカー 95

della セリエA

定番サッカーゲーム第5弾、今度はセリエAに食指

■かつての一大定番ゲーム

プレーヤーが指を痛くしてしまうようなゲームは、多くの場合、いいゲームだと言える。例えば『ストリートファイターII』で、ボタンよ壊れよ、とばかりに連打する。『マリオカート』でカーブを曲がりきれないときに、親指にめり込むほど強く十ボタンを押さえつける。

このシリーズ最初の作品『スーパーフォーメーションサッカー』は、そんなゲームと同じ種類。気がつけば指が痛くなっているほど夢中でコントローラーを動かしまくるゲームだった。

このシリーズ、元はPCエンジン『フォーメーションサッカー』からの移植強化版。PCでは上下の攻防だったものを、ハードの力で3D画面にし、手前と奥の攻防へとバージョンアップした。ゲームのイメージは、寄せては反す大波のような感じ。文字どおり「怒涛」の連続というわけだ。

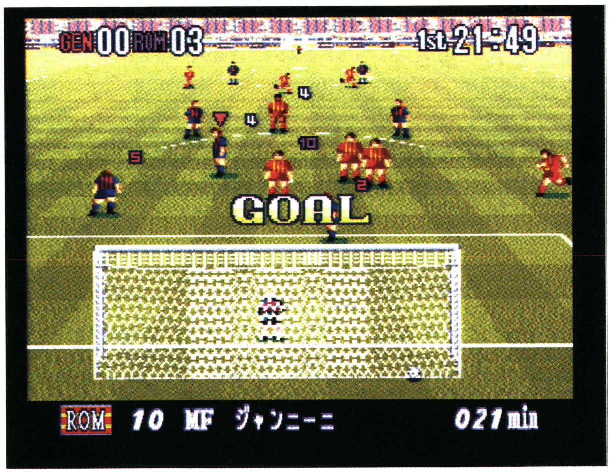
さらに続編『2』では、画面の見やすさ、実戦的なテクニックの導入など、細かい点を補強。ここで、シリーズのクオリティは頂点に達した。以降、シリーズの作品は、画面構成や動作などを変更した『'94ワールドカップエディション』、さらにデータなどを変えた『ワールドカップファイナルデータ』と続く。

■『2』を超えるものを

今回の新作『スーパーフォーメーションサッカーデラ セリエA』では、基本的に『'94ワールドカップエディション』のシステムを流用している。例えば、画面のサイズ。画面の上下を情報スペースに割いていて、その分ゲームの画面を小さくしているわけだ。確かに選手名は見やすいが、肝心の試合の迫力が損なわれるのは寂しい。

また、かつては無かったオフサイドの導入も、3D視点だと、特に手前に攻める時に守備ラインが見えないため、ゲームのテンポを崩しかねない。

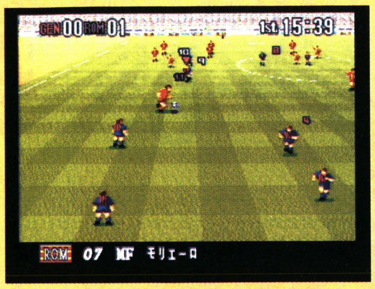
『2』以降の作品で取り入れられた変更点は、そのほとんどがリアル指向への転換だ。新機軸への挑戦は評価したいが、今のところどれも一長一短か。ただし安定性は高いので、普遍的に楽しめる一本だろう。



評価の高い後発ゲームがあるだけにキビしいかも。名シリーズの奮起を待つ！

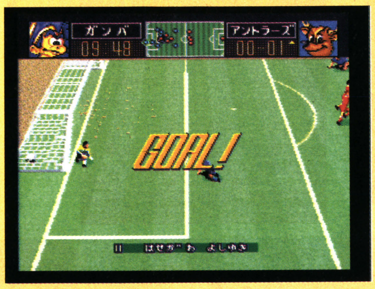
視点で見るサッカーゲームあれこれ

スーパーフォーメーションサッカー（3D視点）



3D視点の一番の長所は、迫力とスピード感。ボールをドリブルしながら、画面ごとグイグイと動く迫力は、他の視点のゲームにはないものだ。その半面、緻密な戦略的プレーは苦手だ。どこで何をしているのかが把握しにくい。オフサイドなんか取られた日には、目も当てられない。戦略よりも豪快プレー向き。

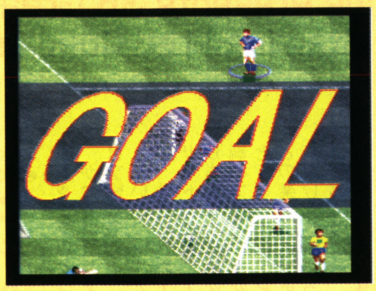
Jリーグエキサイトステージ'94（横視点）



真横からグラウンドを見た感じ。上記の3D視点と正反対で、全体の動きが分かりやすく、フォーメーションでの戦略が組みやすい。長い縦パス1本からの攻めなどがその代表例。ただ全体を見渡せるかわりに、個々の選手は小さい。突破する際の迫力などにはやや欠けるところ。とはいえ、サッカーゲームの標準的な視点と言っていいだろう。

©1994エポック社・小学館プロダクション

実況ワールドサッカーPERFECT ELEVEN（斜め視点）



基本的な部分では横視点に近いが、そこに3Dの要素も加えているのがこのタイプ。画面に奥行きがあり、選手も大きく、画面は見やすい。ただし3Dと横視点の欠点を合わせ持ち、戦略派と感覚派、どっちつかずの感もある。ただ、立体的な表現をしやすいという点は、3つの視点中でもっとも抜けたポイントだ。

©1994 KONAMI

最強のサッカーリーグ・セリエA

セリエAとは、イタリアのプロサッカーリーグ・IFLの最上級、いわば1軍を指して言う。かつてはマラドーナやプラティニ、最近ではロベルト・バッジオやバティストゥータといった、世界でも最高の選手たちで構成されたリーグだ。このゲームでは、そのセリエAの全18チーム、396人の選手が、実名で登場する。ここでは、セリエAの注目チームをいくつかピックアップして紹介しよう。

●ユベントス

ワールドカップ大会でも有名になったR・バッジオに加え、若手のデル・ピエロらの活躍で、94～95シーズンの首位を走ってきた。実力は全チーム中最高と言っていい。

●ミラン

前年優勝時の圧倒的な強さとはうらはらに、本年度はまったくの絶不調。ゲーム中では、マルディーニやバレージ、デサイーといった選手の力を発揮すれば、確実に優勝を狙えるはず。

●パルマ

今期もっとも注目される成長株のチーム。フリーキックの天才・ゾラや、コロンビアのストライカー・アスプリージャといった選手の力が大きい。全体の充実ぶりはトップクラスだ。

●ラツィオ

2年連続得点王のシニョーリを擁する。それに加えベテランのカシラギをはじめ、フォワード陣の力は全チーム中トップと言える。ただ、守備力と安定感にやや不安が残るところ。

他にもカズで有名なジェノアや、バティ・ゴールのフィオレンティーナ、フリット改めグーリットのサンプドリアなどのチームに注目しておきた

●じゅげむ評価委員会●

《カテゴリー別評価＋インプレッション》僕らがサッカーゲームに求めるのは『Jリーグエキサイトステージ』を始めた遊んだとき感じたような“今までと何かが違う”という新たな手応えだ。残念ながら、このゲームではそれを感じとることはできなかった。動き、操作感、どれも進歩が感じられない。変わらないことがこのゲームらしさなのかもしれないが、ゲームシステムにほとんど手を加えず、セリエAを題材にした時点で、すでにこのゲームはユーザーを限定してしまっていると思うのだが……。

VALUATION

五劫のすり切れ

この前会社の上司達と飲みに行ったとき、通りがかりにゲーセンがあってパンチ機（正式にはなんて言うのでしょう）が表にありました。そのパンチ機はモニターに相手の顔が映り、それを殴るというもので、係長が部長を、部長が係長を殴ったりしていました。おかげで二次会はまさに無礼講となり盛り上がりました。ちなみに私は課長を殴りました。（平社員鈴木）

95年1月20日
6800円

ゲームの目的■ポリゴンの選手、フィールドが特徴。Jリーグでの優勝を目指す／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／1～4人用

ビクトリーゴール

Jコード 007609

ゲーム内容は標準点。だが……

■サターンユーザー待望

『ビクトリーゴール』はセガサターン用ソフトとしては初のサッカーゲームだ。

Jリーグの公認を受け、ゲーム中の選手は全て実名使用。選手もボールもフィールドも全てがポリゴンで描かれているため、試合中でも任意に視点を切り替えることが可能だ。

選手をズームアップした視点、横からの視点、斜め上からの視点など、まるでTV中継のようだ。ズームアウト機能を使うとスタジアムを見下ろすような画面にさえなる。

ひとことで言えば、いまどきのサッカーゲーム。

セガサターンを買ったはいいものの、『バーチャファイター』専用マシンとしてしか活用していない人は多いはず。ふたつのコントローラーを活用するために、対戦プレーが楽しめる出来のいいゲームが欲しいと待望している、この時期に『ビクトリーゴール』が発売される意味は大きい。多くのセガサターンユーザーからの注目が集まっている。

■口あたりはよい

プレーした人の感想は大きく2つに分かれた。

「グラフィックがキレイだし、ゲーム自体よくできている」。「作りがシンプルなので気軽にプレーできる」。「テンポが軽快でストレスが少なく遊びやすい」とは支持派の意見。

逆に不満派は「あっさりしていて、味気ない」「選手が、からみあったときの処理が気になる」「何かが足りないような気がする」と胸にモヤモヤがかかったような発言が並ぶ。

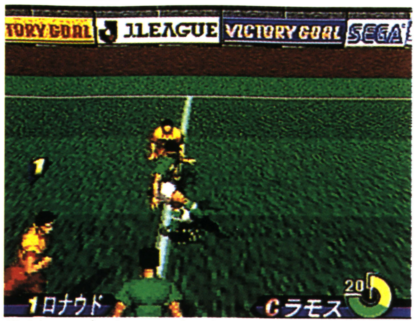
良くは出来ている。なのに不満は多い。サッカーゲームに対するユーザーの目が肥えすぎたせいなのだろうか。派手に飾りたてたサッカーゲームが増えた中でリリースされたシンプルなサッカーゲームとしての運命なのか。

ゲームそのものに対しての支持がある反面、派手な演出などの「ひとひねり」を求める声が目立った結果となった。

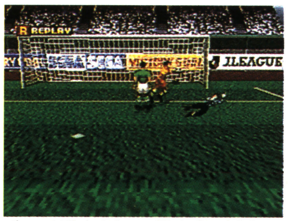
「仕事でくたくたになっても遊べる。寝る前のワンプレーに適している」。コンピューター会社に勤務するサラリーマン氏の意見がこのゲームの質を巧みに表している。

読者評価の集計を見れば、持続度がやや低いのが気にかかる。「遊び込む」スポーツゲームとしては弱点だろう。だが「満足度総合点」は平均点をキープしている。

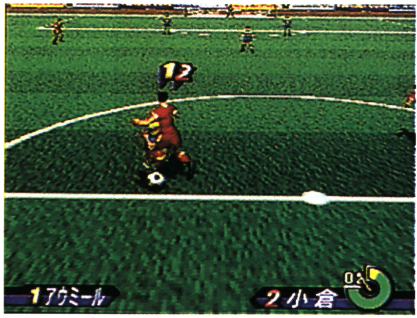
内容はよいが、32ビットマシンとしての新機軸を求めると肩すかしをくらう。だが、それを踏まえて判断すれば、納得のいく買い物が出来る。



選手をアップで見ると、ポリゴンで描かれているのがわかる



ゴールが決まると、3回リプレイされる



インターセプトは至極簡単

INVESTIGATION FROM ユーザー調査室

満足度総合点
6.56 POINT

このゲームが、今回評価対象となったゲームの平均値を越えた項目は、「とっつきやすさ」と「熱中度」のふたつだけで、ともに64.7%。平均以上ではあるものの、もう少し支持が欲しいところ。しかし、「持続度」が29.4%と極端に低い。また、とっつきやすいわりには「欲求不満度」が58.5%と高い。操作が簡単なのはよいが、随所に演出が欠けているのが原因だろうか。サッカーゲームとしては多少不満が残る作品。スポーツゲームにとって持続度は、とても大切なポイント。

95年3月 4 日
9600円

Super マッドチャンプ

Jコード 001627

ゲームの目的■バイクを買い換えたりチューンして全コースを制覇するレースゲーム／発売元■ツクダオリジナル／12M／パスワード

勝つためならなんでもやるぜ！

■ルール無用のバイクレース

普通レースというのは純粋に速さを競うものだ。しかし、このゲームでは速さを競いつつ、勝つためにはどんなことをしてもいい。レース中に敵をキックで転ばせて、敵のバイクを奪ったり、バイクを投げ飛ばしてぶつけたりできる。もちろん、すんなりとゴールにはたどり着けない。敵が近づいてきたら、即攻撃をしないと自分がやられてしまうのだ。

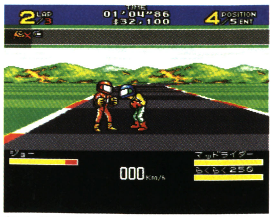
■お金を貯める手段

いくらルール無用と言ってもレースはレース。1位でゴールしないことには意味がない。上位になれば、高額の賞金が貰え、それをもとに新しいバイクを購入でき、次からのレースが楽になる。ゲームの最終目的も全てのコースを制覇して世界最速の勲章を手に入れることなのだから。

だが、どうしようもなく相手に転ばされたらどうするか。1回転んだら、もうほとんど1位は無理だ。そういうときは、憂さ晴らしに転んだ他のレーサーをボコボコにしてやろう。うろうろしていると、他の転んだレーサーがどんどん集まってくるので、いくらでも格闘できる。しかも、この格闘に勝つと、賞金が貰えるのだ。どんどん格闘すれば、レース賞金よりもたくさん稼げるかもしれない。

■高度な運転技術は不要

使えるキャラは全部で5人。体重や格闘時の技が違う。バイクは12種類あり、安くて遅い250ccから、高くて速い1100ccまである。コースによってチューニングも変えられる。いろいろと設定は細かいが、設定を間違えてもそこそこは走れる。もし遅くて勝てないと思ったら、他のライダーたちを転ばせ、格闘で賞金を稼ぐことに専念しよう。ただのレースだけではなまぬるいという人にお薦めだ。



転んだら即格闘だ。

95年2月24日
8800円

Golf Magazine Presents 36 Great Holes Starring Fred Couples

Jコード 000256

ゲームの目的■F・カプルスらが選んだ36ホールでプレーできるゴルフゲーム／発売元■セガ・エンタープライゼス／24M／バッテリーバックアップ／3、6ボタンコントローラ対応／1～8人用

32ビットパワーのシンプルプレー

■トッププロとラウンド

かつて、ゴルフのホールは芸術品である、と言った人がいる。フェアウェイの形、池やバンカーなどのハザードの位置、そして何よりも大事な、いかに自然と調和できているかということ。ゴルフをプレーすることの楽しさは、ホールの素晴らしさにかかっている、とも言える。

これは、そんなゴルフの重要なポイントである、ホールのチョイスに主眼を置いているゲームだ。

このゲームでは、トッププロのフレッド・カプルスが世界の名ホールから選んだものをはじめとする、36のホールでプレーできる。世界の最高峰であるマスターズを制したカプルスだけに、ホールを見る目は信用できそう。

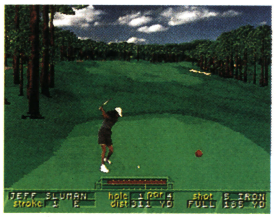
また、自分で作ったプレーヤーの記録を60人まで保存でき、それぞれクラブの種類や外見の特徴なども設定できる。自分だけのプレーヤー、という感覚が狙いだ。

ほかにも、気に入った1打をセーブできるなど、細かい気配りもうれしい。

■簡単操作でゴルフが楽しめる

一般にゴルフゲームと言うと、ショットする時にいちいち複雑な操作を要求されるものも多い。特に芝の状況やクラブごと、さらに風によっても変わる“距離感”を的確につかむのは、慣れないプレーヤーには至難の業だ。

そんな中で、このゲームでは、カップまでの距離の力加減を自動で計算してくれるので、プレーヤーは基本的に同じタイミングでボタンを押せばいい。緻密な操作よりも単純で分かりやすいプレーを楽しめるというわけだ。ただし、シンプルなゲームだけに、一瞬のミスが命とりになることもある。けっこう奥は深いかも。



カルプスと回れりゃ本望っス

SFC
MD
SS

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年2月24日
9980円
ゲームの目的■世界的にＦ１に並び称されるビックレース・ＷＲＣに出場し、新記録を生み出す／発売元■ビスコ／16M／バッテリーバックアップ

スーパードリフトアウト

Jコード 001511

実在のラリーカーで、世界選手権に挑戦

■見おろし型ラリーレース

『スーパードリフトアウト』は、世界ラリー選手権＝ＷＲＣ（ワールドラリーチャンピオンシップ）を題材としたレースゲームだ。トヨタ、スバル、三菱、ランチャ。実際のレースで活躍する4大メーカーと契約し、ゲーム中に登場する車、メーカー名は、ほとんど実名表記されている。

ドライブゲームの素材として最もポピュラーなのはＦ1だ。しかしラリーの魅力も捨てがたい……。激しいアップダウン、きついカーブ、砂にまみれスリップしやすくなった悪路を、突っ走る車。

このゲームは2Ｄ・見おろし画面を採用している。見おろし画面のレースゲームでは、ファミコンの名作『ファミリーサーキット』が有名だが、キャラクターなどの画面に映る要素が小さくなってしまうので、ポリゴンによる3Ｄレースゲームに見慣れた「今の目」からは、かなりアナクロな印象を受けてしまう。しかし2Ｄ視点のレースゲームは、求道者的に己の走りを追求するのに向いている。「見おろし」視点を活かし、コーナーからコーナーへ、無駄の一切ない最速のラインを作り出す楽しみを演出するには、適切な手法といえよう。2Ｄを選択することで、巨大な車体を自在に操る快感をカットしている代わりに、連続するＳ字コーナー、突如として現れる90度カーブなどの、ラリーコースならではの厳しい条件をクリアーし、素早いタイムをたたき出す楽しみを表現している。この点は、ラリー愛好者で意見が分かれるかもしれない。

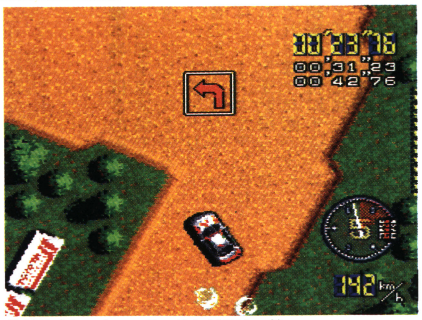
■最速への挑戦

車を操作しているに違いないが、実際のプレーは、十字ボタンによって、右や左へ画面を傾けているといった方が近い。深い角度のカーブならば、画面は車を軸にして、180度も回転する。ちなみに横で見ているギャラリーは、必ずといっていいほど、酔う。この“画面全体を操作する”感覚に魅せられて、ついプレーにふけってしまう。

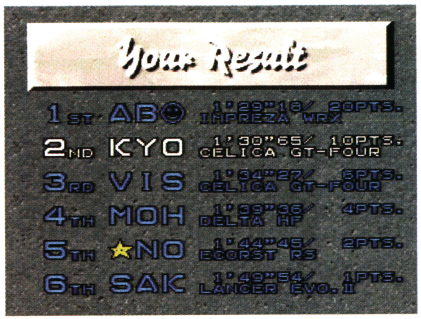
レース結果は、各レース・各モード毎に細かく保存することが可能だ。好結果が生み出せたお気に入りのレースは、ビデオモードで繰り返し鑑賞できる。

街角で聞いてみた

「シビアなテクニックは必要な最近のレースゲームに慣れた目には、むしろ気楽に遊べて、よいのでは。値段が下がったら……」（高口武広さん／サービス業／29歳）。「コースのアップダウンが表現されていなくてサミシイ」（横島綾子さん／大学生／19歳）。「２Ｄタイプのレースゲーム好きなので、そそられた。でも、やっぱり時代遅れなのかな」（花井二郎／公務員／25歳）。

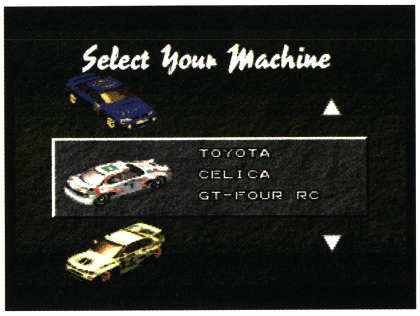


曲がりくねったコース。これがラリーだ。



1ST	ABO	1'29"18/ IMPREZA WRX	20PTS.
2ND	KYO	1'30"65/ CELICA GT-FOUR	10PTS.
3RD	VIS	1'34"27/ CELICA GT-FOUR	6PTS.
4TH	MOH	1'39"36/ DELTA HF	4PTS.
5TH	★NO	1'44"45/ ECORST RS	2PTS.
6TH	SAK	1'49"54/ LANCER EVO.II	1PTS.

気にいった“走り”は記録可能



93年のＷＲＣを戦った車が登場

95年3月下旬
10800円

全日本プロレス2　3・4武道館

Jコード 003671

ゲームの目的■スリリングな試合で観客にアピールする、エンターテイメントプロレスゲーム／発売元■メサイヤ／24M／バッテリーバックアップ／1～5人

プロレスラーはエンタティナー

■観客にアピールする戦い

強さばかりを追い求め、スティックになっていく格闘技と、まったく違う格闘技がここにある。

これは、人気だった前作『全日本プロレス』の勝負のゆくえを楽しむプロレスとは違った視点で、観客を楽しませるプロレスを描こうとしているゲームだ。

今回の狙いはいかに相手に技を掛けるかではなく、いかに相手の大技を受けて観客を興奮させるか。

新たに加わった、敵の技を“耐える”“よろける”という操作で観客を盛り上げるのだ。

観客と一体の試合の興奮という新たな楽しみ。まさに全日本プロレスの醍醐味がこのゲームで味わえる。

■プロレス興行の楽しみ

興行モードはプレーヤーが全5試合を自由にマッチメイクできる。シングル、タッグだけでなく、バトルロイヤルも可能。

プレーヤーがあまり決着を早くつけてしまうと、観客が怒って帰っていってしまう。プレーヤーがコンピューターを楽しませる面白い試合をしないと興行は成功しないのだ。

全ての試合が終了したあとに観客の満足度表示、馬場社長のお言葉がある。

聖地にふさわしい、激しいマッチメイクと試合はこびで、興行を成功させるのだ。

■戦いの聖地、武道館

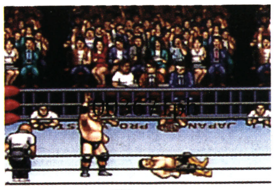
今回の舞台は武道館だ。数々の名試合が行なわれた聖地である。

実際の武道館の試合から取り込んだレスラーの声、歓声、映像、観客をかき分ける迫力の入場シーンはプレーヤーを熱く刺激する。

■ふえた選手データ

新しい技が約70種類、新しい選手が21人。中にはレフリー2人もふくまれている。

なんでもアリの全日本プロレスの世界が楽しめる。5人まで同時プレイ可能。



激しい試合に観客大喜び

95年3月31日
5800円(予)
ゲームの目的■ロボットの選手によるサッカーゲーム／発売元■エス・エヌ・ケイ／46M／CD-ROM

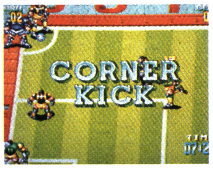
サッカーブロール

Jコード 001392

プロレスのようなサッカーゲーム

このゲームに登場する選手は、全員ロボット。ロボットであるがため、エネルギー波を放ち、電気ショックで敵を動けなくする。必殺シュートを放てば、ボールは軌道にいる選手すべてを吹っ飛ばしながら、ゴールへと突き進む。

また、試合を中断するルールも少ないため、テンポが非常に良好。強引に攻めていけるため、全員で敵ゴールを目指し得点するまでシュートを放つという、雪崩のような攻撃が可能だ。

選手は全員ロボット


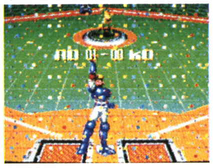
95年2月25日
5800円
ゲームの目的■野球をベースにした近未来のエンターテイメントスポーツゲーム／発売元■エス・エヌ・ケイ／46M／CD-ROM

２０２０年スーパーベースボール

Jコード 000035

近未来を想定した機械化野球

強化アーマーを着た人間やロボットが野球に興じている。そんなイメージのゲームだ。賞金制度があり、各打席の成績によって金額が変わるのは、今と同じ。一定額たまれば、さらに強力なアーマーや、ロボットが買える。また、球場には地雷や、ジャンプ力が数倍に跳ね上がる場所など、さまざまな仕掛けが施されている。防具やロボットも、ダメージを受けると壊れるスリルがあるのだ。野球に派手な演出を加えた楽しさがある。

未来の野球は荒っぽい


私は裏技を追求しないけど、結構ゲーム好きで、マニアと素人の真ん中なんだと思うけど、でもやっぱり結構はまってるかな。スッゴイ奴にはかなわないけど、近所のガキには負けないわよ。いっつもゲームで負かして泣かせてるし、私って女王様なのかしら。そんなわけね～だろ。チャンチャン。（私っておバカさん）

五劫のすり切れ

95年2月24日

9800円(予)

ゲームの目的■自車のパワーアップを重ねながら敵とレース勝負をする。自由走行、対戦、そしてドリフト大会モードもあり／発売元■ビーピーエス／バッテリーバックアップ／DSPチップ搭載／1～2人

Jコード 002283

ドリフトキング土屋圭市&坂東正明 首都高バトル2

首都高舞台に普通車で本格的レース

■本物っぽさのみ追求

首都高速道路で乗用車を使ってレースをする。チューンアップ、ドリフト、深夜の街灯。どちらかといえば、レースマニアに支持されヒットを記録した前作。それを様々な面で改良した続編だ。特にチューンアップ部分は充実した。各パーツとも、ベストなものを揃えればよいのではなく、パーツごとの相性を考えなくてはならない。使用する車種は、現実に市販されている普通車の性能とスタイルになるべく似せて作ってある。こんなところにも本物へのこだわりが見える。

■操作感覚の特異さ

基本的にゲームらしさを追求したレースではない。本物になるべく近い走りの感覚を求めた1対1の車を使った戦い。その結果、従来のレースゲームに比べると、車を操作したときの手ごたえは全く違うものになった。

1度プレーしただけでは車が重いとか、うまくドリフトしないとかいった印象しか受けない。はっきり言って操作が難しい。その時点で遊び続けるのを諦めてしまう人も多いだろう。前作でそう感じた人も多いはずだ。

だがこの独特の走りをマスターすると第一印象がまるっきりひっくり返るほどの走りが、実現できるようになる。重いと思った車はなめらかにドリフトする。何度もぶつかった外壁に、触れることさえなくなる。そんな走りは現実に可能だ。ドリフトをマスターすることから、このゲームは始まるといっていい。

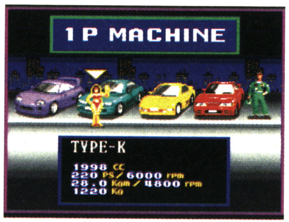
■ドリフトさえできれば

カーブ手前で車体が斜めになり始めたら、アクセルを踏んだままブレーキを一瞬押す。一言で表現できるドリフトの操作。ところが実際には一瞬でマスターできるようなものではない。何度も失敗を繰り返しつつ学んでいく。やがてアクセルを微妙に離すことや、ハンドルを逆に入れて車体の角度をコントロールすることを指が自然に学んでくれるだろう。

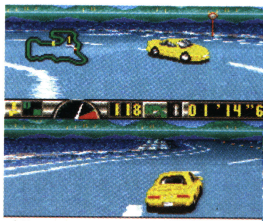
ドリフト大会モードが自分の技術を見極める目安になる。土屋圭市が、ドリフトを含めた総合的な走りを採点してくれる。

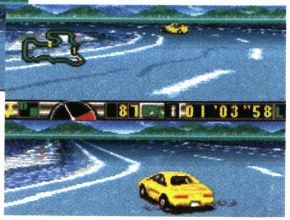
走りっぷりのみを追求した作品。

首都高を激走するそのスリルは、あくまでも現実的。実際のドライバーなら、いっそうこのゲームのプレーに熱が入るだろう。日頃のうさばらしにもぴったりだ。また、マニアだけではなく、TVゲームのレースをぬるいと思う人はプレーしてみる価値あり。

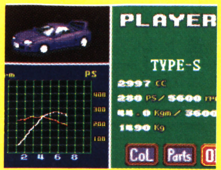


クルマは４種類から選択する


手始めにタイムアタックから

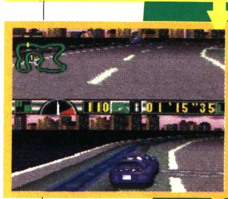

ドリフトのマスターが結局は目標

はじめの５分でぜ～んぶ丸わかり



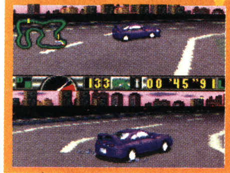
まずは軽く練習してみるか

車を選ぶ。性能で選ぶのもよし。市販車でいえばどんな車にあたるのかを考えるのもよし。で、チューンアップは面倒なので慣れてからにしようかね。



さっそく走ってみるか

車が重い。だが、反応が悪いと決めてしまいたくなるのは、今までのレースゲームに慣れてしまっている指の言い訳に過ぎない。最初は壁に当たって学ぶ。



ドリフトでもしてみるか

微妙なアクセルとブレーキ操作。ハンドリング。右足と左足のかけひきを１つのコントローラーで行う。体で理解すれば、もはや指の言い訳は意味をなさない。

スーパーファミコン

95年3月31日

9980円(予)

史上最強リーグ セリエA エースストライカー

Jコード 003379

ゲームの目的■世界最高峰、イタリアプロサッカーリーグがモチーフのサッカーゲーム／発売元■TNN／12M／バッテリーバックアップ／1～2人用

世界一のスピードサッカー

■世界の速さ

世界最高のテクニックをもつと言われる、イタリアプロサッカーリーグ『セリエA』。

大きいキャラクターに似合わず、このゲームの選手たちのきびきびした動きは『セリエA』の名にふさわしく非常に速い。

めまぐるしいパスプレイと試合展開は、いままでのサッカーゲームに慣れているプレーヤーでも、コツをつかむまで時間を必要とするだろう。

■セリエAの個性

このゲームでは、チーム、選手名は全員実名である。それだけでなくキャラクターの顔や、髪型がそれぞれの選手に似せてある。また能力も、その選手にあわせてかなり誇張されている。

セリエAは世界各国の代表選手が集まり、しのぎを削っている。一人ひとりの選手の個性の激しさが魅力である。

このゲームではその魅力が味わえる。

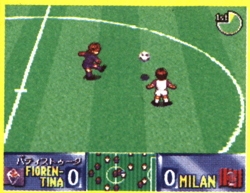
普通のJリーグサッカーゲームは選手の動きが遅いと不満のある人は挑戦してみるのもいいだろう。

日本で人気がもりあがってきたセリエA。このソフトはまさにそのいきおいにのって登場したゲームである。

セリエA選手紹介

サッカー未経験でプロテストを受けにいき、ストライカーになった男。それが、天才ガブリエル・バティストゥータである。彼は、セリエA連続11得点の記録を持ちフィオレンティーナをセリエBからセリエAに復帰させる原動力になった、エースストライカーである。

きれがバティストゥータだ



スーパーファミコン

95年2月17日

14800円

柏木重孝の TOP WATER BASSING

Jコード 003905

ゲームの目的■芦ノ湖で柏木重孝とブラックバス釣りで対決する釣りゲーム／発売元■バップ／16M／パスワード／1～2人用

芦ノ湖よりも深い、ブラックバス釣り

■スポーツフィッシング

淡水に棲む獰猛な肉食魚ブラックバス。それをトップウオーターに浮く、ルアーを使って釣るテクニカルなスポーツが、バッシングだ。

このゲームは、その釣りの難しさを超一流バサーの柏木重孝の手取り足取りの指導で味わえる。

■釣りにいく前に

プレーヤーは、芦ノ湖で師匠の柏木の出す課題のサイズのブラックバスを釣り上げ、最後には柏木自身と対決する。しかし、初心者は簡単に釣りに出ることはできないだろう。

まず、30を越えるルアーから、持っていくものの選択から始まる。ルアーにより、最も効果をあげる時と場所が違うので、柏木のアドバイスが必要だ。

■ルアキャスティング

ブラックバスが潜んでいる場所は、障害物の間だ。そこにルアーを投げ込めばいいのだが、それがまた大変である。キー操作感覚が非常に微妙なのだ。

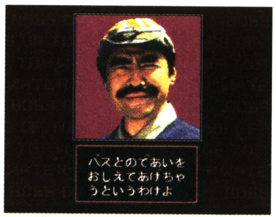
実際にキャストするときのように人指し指と、親指を離すタイミングで決まるのである。最初のうちは満足に投げることもできないだろう。障害物に引っ掛けると、ルアーをなくすこともある。なかなか玄人好みに作ってあるようだ。

■ブラックバスの魚影

ルアーフィッシングの醍醐味は、竿でルアーを生きているかのように操り、ブラックバスに食いつかすことだ。画面にルアーがアップになり、操作感が味わえる。ブラックバスが食いついたときは大興奮だ。

ブラックバスとの引き合いはシンプルなグラフで表示。想像力を働かせて戦うのだ。

初めてバッシングに首を突っ込む人は、よく説明書の用語解説を読んでおくことが肝心だ。



この濃い男が柏木重孝だ

スーパーファミコン

マークの見かた

◎ 長く遊べる

短期間でも熱中できる

長く遊べて熱中度マル

長 プレイ時間長い

短 プレイ時間短い

ライトユーザー向き

ヘビーユーザー向き

難易度高め

難易度低め

とっつきやすい

知 知的におトク

アバンギャルドな世界観

斬新なシステム、ルール

▨ マニア向け

パット見であなどるな

95年2月24日
8800円

ゲームの目的■臨場感溢れる3Dコースで、実在のプロゴルファーとゴルフマッチ／発売元■セガ・エンタープライゼス／CD-ROM／マルチターミナル6対応／1〜4人用

PEBBLE BEACH GOLF LINKS
〜スタドラーに挑戦〜

Jコード 000523

究めたリアルさに、楽しいサービス

■リアルなゴルフを楽しむ

この『ペブルビーチ ゴルフ リンクス』は、パソコン用ソフトとしてデビューした『遥かなるオーガスタ』シリーズの最新作である。これはゴルフというスポーツのリアルな再現にこだわった「ゴルフシミュレーター」として人気を集めている。このゲームの舞台となるのは、アメリカにあるゴルフコース、ペブルビーチ・ゴルフ・リンクス。国際プロツアーの4大大会のひとつ、全米オープンゴルフが行われた場所だ。難所の多いリンクス（海の近くで、自然の地形を利用したゴルフコース）でも、ひときわ目立つ難度を誇る。大きく曲がったコースと、海から吹きつける強い風が、何人ものトッププロたちを苦しめた。それだけに、このコースを征服することの名誉は大きい。ゲームでも、そんな手強さは十分に味わえるはずだ。

実在する名門コースをモニター上に再現し、放たれたボールの動きは、現実のそれと寸分の狂いなく正確に映し出される。一切の嘘がないからこそ、ゴルフファンから「信用」を得た。しかし、その厳しさ故に、プレーヤーを選んでいたのも、また事実だ。ショットに至る一連の操作に、ボールのインパクトポイントを決定する作業がある。大きく映し出されたボールの上を、右から左へ上から下へとポイントを求めてカーソルが走るのだが、その数、実に15にものぼるほどの細かさだ。ゴルフ経験のあるプレーヤーからしてみれば、リアルなゴルフを行うためにはあって当然の要素だが、あまり知識のないプレーヤーの目には、複雑な操作に映るだろう。

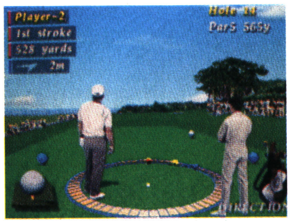
この『ペブルビーチ』はシリーズの根底に流れるリアル指向を継承しながらも幅広い層に親しまれるように、操作方法の簡略、演出の強化など、家庭用機ならではのアレンジが施されている。

■にじみでる親切設計

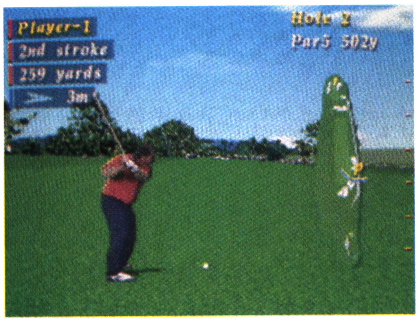
ゲーム中には初心者向けの配慮が随所に見られる。例えばショット。通常のプレーでは、一打につき、都合3回ほどボタンを押す必要がある。パワーメーターのスタートから始まって、パワーの決定、そしてショットの方向の指定。カーソルの動きが早く、慣れぬうちはついミスをしがちだ。しかしイージーショット機能を利用すれば、パワー決定のみに省略することが可能だ。こんなお手軽機能は大歓迎。

次世代機・セガサターンの機能を活かした演出も多い。ボールカメラ機能を選べば、ショット後に、画面はボールの視点に切り替わる。鳥のような俯瞰の視点で、コースが後ろに流れていく。ナイスショットの手応えをより堪能できるシステムだ。プレーの出来映えに応じてスタドラーからおほめの言葉がいただける。他愛のない演出だが、スタドラーにほめられると、とても嬉しい。オープニングなどで流れるコースの空撮映像は、いかにも名門の貫禄。

コースの特徴をスタドラーが解説



スタンスにクラブ。検討要素は多い



芝生、海原。コースの景色は目に心地よい

WHO IS マクグファイヤ?

ゲーム中に登場する、もうひとりのプロ。美女ゴルファー、マーニー・マクグヴァイヤさんを紹介。父親の勧めで14歳からゴルフを始める。17歳にて全英女子アマ選手権で、史上最年少のチャンピオンになる。90年には米国学生選抜に選ばれるなど、アマチュア時代の輝かしい記録は枚挙にいとまがない。現在は千葉県流山市に在住し、プロとして各種トーナメントで活躍中。ニコリと微笑まれて、つい彼女を選んでしまう人も多いんじゃない？

サターン

95年2月24日
11800円

NBA JAM
トーナメントエディション

Jコード 000396

ゲームの目的■スピード重視の2on2のバスケットボールゲーム／発売元■アクレイムジャパン／24M／カートリッジ／バッテリーバックアップ／1〜4人

攻撃は最大の防御

■NBAブームの申し子

ストリートバスケットが盛り上り、エアジョーダンシリーズのバスケットシューズも、プレミアがつくほどの人気だ。1891年、ネイスミス博士によってつくられたバスケットボールは、アメリカの国民的スポーツになり、日本にやってきた。今、NBAは注目のスポーツだ。

その勢いに乗り、アメリカで大人気だったバスケットボールゲーム『NBA JAM』も日本に上陸。このゲームはそのパワーアップ版だ。

■激しい点の取合いこそ命

「攻撃は最大の防御」とは、そもそもバスケットボールから生まれた格言だ。このゲームは、まさにこの言葉を体現している。

たとえばスリーポイントシュートや、角度のきびしいシュートも、高い確率で入ってしまう。

それだけに、いかに自分の攻撃のときにシュートをはずさないか、ということが大事になってくるのだ。速いパスを回して敵の中に鋭く切り込み、相手をはじきとばして直接ボールをゴールにたたき込むダンクシュートは、まさにこのゲームのクライマックス。

NBAと同様の激しい点の取合いが楽しめる。このゲームの最大の魅力だ。

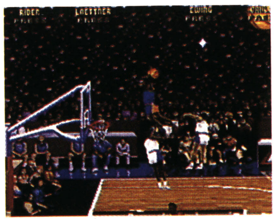
■スピード&バイオレンス

試合の流れを止めるようなファウルは、全て省略されている。相手を突き飛ばしたり、体をぶつけ合う、激しいスピードのある試合ができるのだ。

ただし、選手にはそれぞれケガポイントがあり、それが増加すると動きが悪くなってしまう。ケガポイントが増えた選手は交代させて、元気な選手でガンガン攻めるのだ。

選手は全員実名。

海の向こうのNBAの試合結果を心待ちにしてるような人には、ぜひおすすめだ。



魅せる！　ダンクシュート

スーパーファミコン

ゲーム用語のA to Z

セーブ／ロード

データやプログラムを記録装置に書き込むことを「セーブ」、逆に読み出すことを「ロード」と呼ぶ。古くからのパソコンユーザーには、ベーシック言語のコマンドが思い起こされるところだ。しかし現在では、RPGやシミュレーションゲームなどで、途中経過を保存／再現するために用いられる方が有名だろう。

ゲーム用語のA to Z

ドット

コンピューターの画面は、小さい点の集まりで構成されている。この1つ1つの点々をドットと呼ぶ。つまり画面に表示される物は、文字や図形、ゲームのキャラクターに至るまで、すべてこのドットによって形作られているわけだ。画面に表示できるドットの数が多いほど、マシンの表示能力は優れているといえる。

95年2月24日
4800円

NBA JAM
トーナメントエディション

Jコード 000400

ゲームの目的■スピード感抜群の2on2バスケットボールゲーム／発売元■アクレイムジャパン／4M／カートリッジ／パスワード

バイオレンスNBA

ファウルなしのバイオレンス・バスケットボール。トリッキーなパス、派手にたたきつけるスラムダンクで点取り合戦だ。選手は全員実名だ。

ゲームギア

95年2月24日
8800円

NBA JAM
トーナメントエディション

Jコード 000418

ゲームの目的■派手なダンクシュートが目を引く、2on2バスケットボールゲーム／発売元■アクレイムジャパン／24M／カートリッジ／バッテリーバックアップ／1〜4人

過激な試合、NBA

激しい当たり、豪快なダンクシュート、スリリングな点の取り合い。それがこのゲームの魅力。スーパースター全員登場。二人プレー可能。

メガドライブ

五劫のすり切れ

攻略本にはアクションゲームだとコレを打ったらコッチにいなきゃいけないとか、ロールプレイングゲームだと、2階の見取り図はコウで、3階はコウだとか書いてあるけど、あれは明日の自分はどうなるかわかってしまうようなもの。そんなの見てたら、変になっちゃうよね。おもしろくねーよ。（ギブアップ）

95年3月3日

9500円

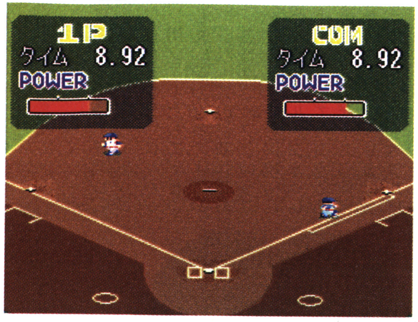
ゲームの目的■94年最新データ収録の"国民的定番"野球ゲーム／発売元■ナムコ／16M／バッテリーバックアップ

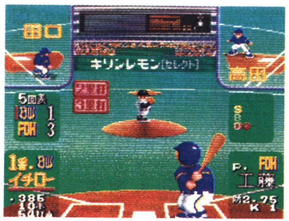
スーパーファミスタ4

Jコード 001554

「ファミスタは永遠に不変です」

入団テストに合格すれば……





3D要素が加わり、画面も若干変わった

■王者の貫禄？

今年で生誕10周年目を迎えた『ファミスタ』シリーズ。94年のペナントレースのデータを収録した最新作が、この『スーパーファミスタ4』だ。鮮烈なデビューを果たした86年から、野球ゲームといえば、『ファミスタ』だった。10年近くスタンダードの地位を守り続けていた。しかし、94年『実況パワフルプロ野球』の登場により、その地位が揺らぎつつある。高低の概念を見事に取り入れ、野球ゲームの「遊びの幅」を拡大したとして『パワプロ』は、多くのファンから評価された。だからこそ、『ファミスタ』の「次の出方」に注目が集まっている。『4』は、そんな、いわくつきのゲームでもある。

実際にはどう出たのか。この『4』には「高さ」が加えられた。この変化に失望する向きも多いだろうがちょっと待って欲しい。高低の要素はあるのだが、決して複雑なものではない。ピッチャーが投球モーションをしている最中に十字ボタンを上に入れれば、高めのボールが投げられる。対するバッターも上を押しつつスイングし、高めのボールを打ち返す。このシステムを使う、使わないはプレーヤーの判断に委ねられている。つまり「高さナシ」と互いが了解し、高めのボールを投げさえしなければ、従来通りの『ファミスタ』が楽しめるというわけだ。

これはきっと『ファミスタ』から『パワプロ』へのアンサーなのだ。低めのボールも投げられます、高めのスイングもやろうと思えばできますよ、とあくまで王者の貫禄を見せつけている。

■巨人の星もつかめます

『ファミスタ』シリーズには、新作が出る度にそのバージョンならではの新モードが用意されている。今回のモードは入団テスト。これがめっぽう面白い。入団資格を得るには、走塁、打撃、投球など、6つの試験を突破しなければならない。Aボタンを連打し、ためてBボタンで投げると遠投できる。単純な操作方法に加えて、共に受験し各競技を競い合うライバルの存在が、熱い駆け引きを生み出している。さらに、「入団テスト」と銘打ちながらも、本番のプレーで大いに役立つ高等テクニックが学べるのだ。フィールド上の4つの的にボールを当てる打撃テストでは、球の打ち分けが練習できる。ホームベース上の小さな的めがけ、球を投げる投球テストでは、コントロールを養うことができる。無事合格と相成れば、その球団のスタメンに加えられる。あらかじめ名前、生年月日等のプロフィールを入力できるが、この場合、自分のものを入れるのが正しい。困難な試験を突破した「私」が、憧れの球団で有名選手に混じって活躍するなんて、スポコン漫画のような興奮は、この『スーパーファミスタ4』じゃなきゃ味わえない。

3番、じゅげむが放ったホームラン

街角で聞いてみた

デビュー作『86』の登場以来、年を経る毎に、新年度版が発売されている『ファミスタ』。基本的なシステムは不変だが、プレイ感覚はそれぞれに異なる。打高投低、打低高投。好みが分かれるところではあるが、今だに初代の86年度版を支持する人は多い。突き刺さるように曲がるカーブを投げる“えがわ”。ひっかけた球は全てホームランの“ばあす”。なぜか現役で、鬼のようにかっ飛ばす“おう”……。豪傑プレーの名選手ぞろいが、人気の秘密だ。

95年3月17日

3800円

ソニックドリフト2

Jコード 001872

ゲームの目的■7種類の車から1つを選び変化に富んだコースを走り順位を争う／発売元■セガ・エンタープライゼス／4M／カートリッジ／1～2人用

手軽に楽しめるレーシングゲーム

■数が増えさらに賑やかに

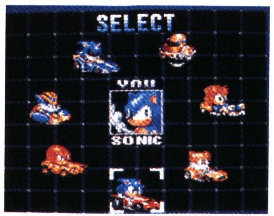
前作の4人に加え、メタルソニック、ナックルズ、ファングの3人が加わり、より白熱したレースが楽しめるようになった。それぞれの愛車を操り、特殊能力を駆使して相手の車をおとしいれ、上位へのランクアップをめざす。

■簡単操作ですぐドリフト

車のスピードアップの上で重要なのが、ドリフト走行というテクニックだ。厳しい角度のコーナーで、曲がりながらアクセルとブレーキの両方を踏み込むことで、すごく簡単にそれができるようになっている。今までのレースゲームで、操作の難しさを感じていた人も、一度試して欲しい。

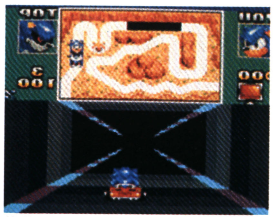
■性能あげたり妨害したり

それぞれの車には、車自体の性能以外に、特殊能力が備わっている。大まかに分けて2つの種類があり、ダッシュなどの車の性能をアップさせるものと、機雷やパンチなどの、相手に当てて妨害するものだ。どちらとも、コースに落ちているリングを2個以上取ってないと使えない。ここぞというときの切り札だ。



勝負に情けは無用！

ほかにもソニックならではの、アイテムによって使えるようになる能力がある。



簡単な操作で屋外でも楽しめる

■2人で激しくドリフト

対戦ケーブルを使えば友達と2人で対戦ができる。汚くいくか、正々堂々といくかはプレーヤーしだい。人それぞれの性格が分かっておもしろい。

95年3月17日

9800円

バトルレーサーズ

Jコード 002437

ゲームの目的■かわいいキャラクターたちが抜きつ抜かれつの3D型レース／発売元■バンプレスト／8M／バッテリーバックアップ／DSPチップ搭載

人気のキャラクターが過激な（？）戦い

■気がつくと白熱

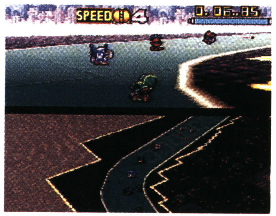
2頭身にかわいくディフォルメされたガンダムやウルトラマン、仮面ライダーが順位を競うレースゲームである。

曲がりくねり、いろいろな仕掛けのあるサーキットを5周してトップを目指すのだ。

こじんまりしたコースを走る、小さなキャラクターを後ろからの視点で見ていると、まるでゴーカートレースのような、かわいく親しみやすい雰囲気がでている。

しかし、印象よりレースは熱戦だ。コースのあちこちにあるジャンプ台に乗ると高く空に舞い上がり、コースをショートカット、一発で順位逆転する。

ほかにも、コース上の、時間ごとに効果が変化しているアイテムを取ると、ライバルに一発、弾を打って攻撃できたり、スピードアップできたりパワーアップ。その中でも大必殺技といわれるアイテムを取ると、自分以外の全てのライバルを攻撃する大逆転技もある。



仮面ライダーがガンダムに迫る

表向きのかわいらしさにのんびりプレーしていると、いつのまにかレースそのものに熱中している。そんなゲーム作りになっている。

■キャラクター好きよりレース好きに

このゲームを面白くしているのは、実はコーナリングの難しさである。どのキャラクターもコーナーでかなり外に振られてしまうのだ。

どのサーキットもカーブが多いので、カーブのコースどりが順位を決める重要なカギとなる。

このゲームでは、視点を自由に変えることができる。視点を遥か上空から見下ろすようにすれば、次のカーブを見ることができ、初心者でも落ち着いて曲がることができるだろう。

マークの見かた

長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年2月3日
9800円

ゲームの目的■全日本女子プロレスとＪＷＰに所属するレスラーが実名で登場するプロレスゲーム／発売元■ヒューマン／CD-ROM／アーケードカード専用

ファイプロ女子憧夢超女大戦　全女VS JWP

Jコード 002500

細かいこだわりがマニアにはたまらない

■『ファイプロ』の特徴

このゲームは、ヒューマンの人気プロレスゲーム、『ファイプロ』シリーズの作品。現在『ファイプロ』は、プロレスゲームの中でもっとも支持を得ている。その理由のひとつはレスラーが使う技へのこだわり。数にして、ひとりにつき約30種類と他のプロレスゲームより圧倒的に多い。マニュアルには載っていないものも多く、それらを捜し出すのも、楽しみのひとつ。

また、技の種類ごとにグラフィックが違う。バックドロップと抱え式バックドロップの違いなどの、細かい描写がマニアにはたまらないのだ。

もうひとつの理由は、レスラーを作れるエディットモードの存在。パンチやキック、投げ技や関節技などの技に、攻撃力と受けたときの防御力とを設定、自分だけのレスラーを作成でる。これによって、自分の分身が、本物のレスラーと戦っているような気持ちになれる。

■女子プロ特有の必殺技

このゲームも、その『ファイプロ』シリーズの特色をしっかりと受け継いでいる。元は、スーパーファミコン版の『ファイプロ女子オールスタードリーム』だが、ＰＣエンジンに登場するにあたり、ＣＤ－ＲＯＭの特性を活かし、ファンサービス面がとくに強化された。

ひとつは、登場する実名レスラーの声を、本人が当てているということ。試合中の声を収録しているのではないため臨場感に欠けるが、迫力は十分に伝わってくる。また必殺技で試合を決めると、実写撮り込みでそのシーンを再現。「ノーザンライトボム」など女子プロレス特有の、見た目がハデで、しかも危険な技がリプレイされる。気分はもう、深夜の女子プロレス中継。

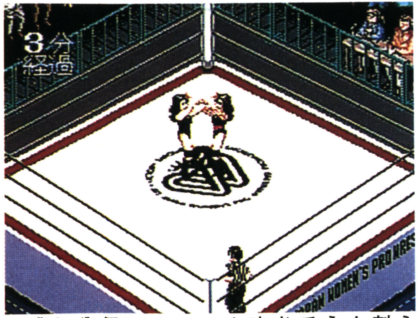
■真のプロレスファンに

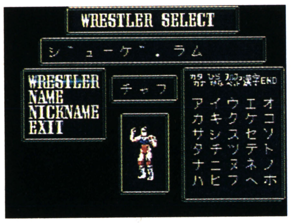
互いに組み合うと一瞬、腰を落とす。その瞬間に技をかける。そして相手が疲れるまで小技をかけ、フラフラになったら大技でとどめを刺す。技をかけるタイミングさえ覚えればすぐに上達できるため、初心者やプロレスに興味のない人にも勧められる。

しかし、このゲームを真に楽しめるのは、やはりプロレスファン。個々の技の違いが分かり、しかもそれがどれくらいの威力を持つのか理解できるのは、そんな人たちだけだ。グラフィックが描き込まれているわけでもなく、キャラクターも大きくないため、パッと見ただけでは大雑把に見えるが、実はキメが細かい。なお、このゲームはロード中、画面に現在何パーセントデータを読み込んでいるかが表示される。細かい配慮ではあるが、「ロード中」と片付けられるよりも、気分がいい。

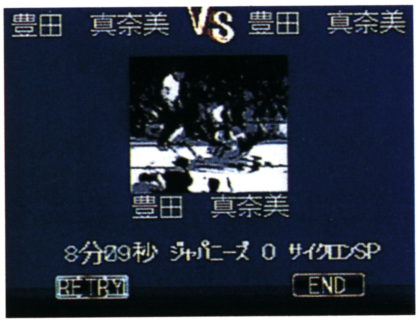
待ち時間が、気にならなかった。

コーナーポストに激突すると、流血してしまうことも





自分だけのレスラーを作成


豊田　真奈美 VS 豊田　真奈美
豊田　真奈美
8分29秒 ジャパニーズ 0 サイクロンSP
RETRY
END

必殺技で試合を決めると、この画面に

もっと楽しくなる

スーパーファミコンで発売されている『スーパーファイヤープロレスリング』シリーズは、PCエンジンの『ファイヤープロレスリング』が源流となっている。ともに、約1年ごとに新作が発表されている、人気のシリーズだ。シリーズを重ねるごとにユーザーの感じる不満点を解消している、というのが人気の秘密だろう。プロレスファンが、心から楽しめるもの。プロレスファンならシリーズのうち、どれかを持っておきたいところだ。

関連作品

95年3月17日
9980円

Jリーグスーパーサッカー'95 実況スタジアム

Jコード 000311

ゲームの目的■ラジオの実況放送あり、２種類の視点が楽しめるサッカーゲーム／発売元■ハドソン／16M／バッテリーバックアップ／1～4人用

アナウンサーの歓喜の声が聞こえてくる

■スタジアムの興奮感

激しく雨の降る三ツ沢競技場。ラジオの解説に耳を傾けながら、遠く小さく見える、ずぶ濡れになりながらもプレーし続ける選手たちを、応援歌を歌いながらじっとくいいるように見つめる。

そんな実際にＪリーグの試合を見に行ったときの興奮を伝えようとしているゲームである。

このゲームではニッポン放送のアナウンサーによる実況や、チームごとの応援歌が流れ続け、プレーヤーの闘争心をかきたてる。

また、スタジアムは16種類、選手も実名。もちろんレイソルや、セレッソも登場。試合の天候によるコンディション変化もある。

スタジアムの興奮につつまれながらゲームを楽しむことができるのだ。

■波状攻撃もあり

このゲームは、プレーヤーが選手を操るアクションであるが、カウンター攻撃や、オフサイドトラップなど、チーム全体の動きがクローズアップされており、大きな流れのある試合が楽しめる。

トレーニングモードで、フォーメーションにあわせたパスプレイを研究し、リーグ戦モードでそれを実践して勝ち抜いていくのだ。リーグ戦モードはＪリーグ同様13節26試合の結果からチャンピオン決定戦をおこなうようになっている。

■2種類のサッカーゲーム

このゲームには、２つの視点からのサッカーができる。

１つは横からの視点で、左右にあるゴールに攻めるゲーム。もう１つは、上からの視点で、上下のゴールで攻防するゲームである。

視点の違いだけでまったく違った印象のサッカーゲームになる。

また、スピードも3段階に設定でき、それぞれ、プレーヤーの好きな楽しみかたができる。

画面だけではわからない興奮が

95年2月24日
10800円

ゲームの目的■キャラクターの動きをアニメーションで見せるバスケットゲーム／発売元■バンダイ／24M／パスワード

テレビアニメ　SLAM DUNK 2 IH予選完全版

（インターハイ）

Jコード 002151

勝敗よりもゲーム展開を楽しむ

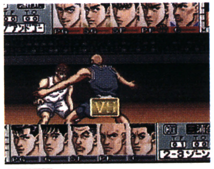
同名アニメをゲーム化。

このゲームは、パス廻しやシュートなどのプレーが全てアニメーションで見られる。スピーディーな試合展開のバスケットボールとは、ちょっと違う。

選手には得意なポジションやライバル関係があり、キャラクター性が重視されている。１対１の対決ではタイミングよくコマンドを入れ、選手が持つスーパープレーを駆使するのだ。

クールにシュートをきめるキャラクターと、自分を同一化させる一瞬が面白い。

この瞬間にコマンド入力だ



95年3月
8800円

テレビアニメ スラムダンク 強豪真っ向対決！

Jコード 002135

ゲームの目的■アニメのキャラクターを操作するアクションバスケットゲーム／発売元■バンダイ／16M／カートリッジ

プレイ展開を楽しむ

同名アニメをゲーム化。キャラクターの華麗なプレーをスポーツアクションで再現。選手が絶好調になるとスーパープレイも飛び出す。マルチタップで5人対戦も可。

ゲーム用語のA to Z

アクセス

もともとは「接近・出入り」といった意味の英単語。コンピューター用語としては、データのやり取りのために、その通り道を用意（回線を接続）することを指す。しかしこの言葉、場合によってはデータの読み書きそれ自体を表すこともある。格好良いイメージとは裏腹に、その意味は結構あやふやなもののようだ。

家庭用ゲームはコマンドを追求していくところがいいんだ。わたくしは攻略本には全く興味がありません。できるだけ自分で苦労して自分が発見したコマンドで遊ぶ。コレがわたくしのゲームの遊び方なんだ。やっぱ苦労しなきゃダメっす。（右右左でポンポンポン）

五劫のすり切れ

実況パワフルプロ野球２

95年2月24日
9980円

ゲームの目的■まるまる太った３等身キャラが繰り広げる、本格派野球ゲーム／発売元■コナミ／20M／バッテリーバックアップ／1〜2人用

Jコード 003409

野球ゲームの「新」定番。94年完全データ

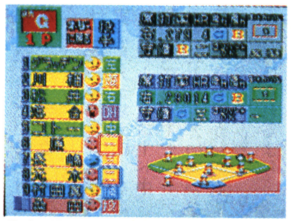
■新世代野球ゲーム

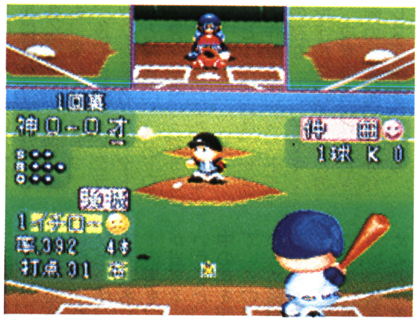
85年の登場以来、野球ゲームの定番の地位は『ファミスタ』によって守られ続けていた。しかし、その安泰の地位も、94年に登場した『実況パワフルプロ野球』によって脅かされることとなった。

柳の下の2匹めのどじょうを狙った『ファミスタ』以降の野球ゲームは、一様に「高さ」の概念を導入しようと躍起になっていた。投げ込まれた球の高・中・低を即座に判断し、それに合わせて、バッティング。消化不良の「新しさ」は、操作の煩雑さを増し、快適なプレイを損ねるものでしかなかった。しかし、この『実況パワフルプロ野球』は違った。高さの概念を、足かせにすることなく取り込むことに成功している。投球後、ボールの弾道はカーソルで表示されるので、バッターがやるべきことは、いかにタイミング良く振るか、それだけだ。ストライクゾーンのぎりぎりを突いてきた球を、豪快にかっ飛ばす！ 楽しみの幅が増えたのはむしろピッチングだろう。右へ左へ散らすだけでなく、右上、左下へと球を投げ込んで、バッターを撹乱することが出来るのだから。熟練プレーヤーの投げる球は、あたかも生きているような微妙な筋を描く。テクニックの磨きどころだ。ちなみにこのソフトは、よくしゃべる。「打った〜、これは大きい。ホームラン」。アナウンサーの実況から、ウグイス嬢の呼び出し、応援合戦。元気よくしゃべりまくる。

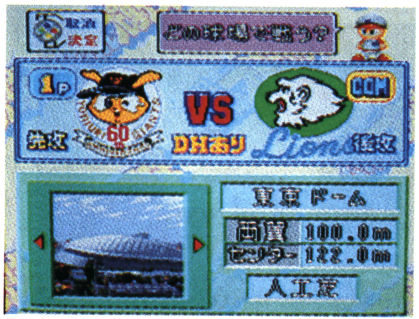
■楽しみ方あれこれ

この『2』では、前作で不満だった点や要望などの、ファンの声を取り入れた改良がなされている。バッテリーバックアップの採用により、最大130試合に及ぶペナントレースが開催可能になった。名勝負が体験できるシナリオモードは健在で、今回は同率チームの優勝決定戦として名プレイが続出した10月8日の巨人対中日戦など全12編を収録。


選手の体調を一目で確認



イチローは当然、高打率



登場する球場も実在のもの

街角で聞いてみた

「心に残るあの名勝負は収録されているのか」。野球ファンなら気になる全12編もシナリオモードから、その一部を紹介。①10月15日　巨人対西武戦。天下を分けたこの一戦を勝ち抜き、巨人を優勝に導くことができるのか？②９月20日　広島対巨人戦。この試合で引退してしまう北別府選手に勝利の花道をプレゼント。③９月20日　千葉ロッテ対オリックス戦。イチローが２００安打を達成した夜。この試合中に２０１安打をものにすることができるか？

スーパーファミコン

NFLクォーターバッククラブ'95

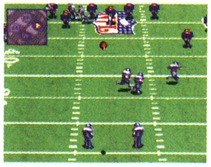
95年2月24日
11800円

ゲームの目的■スーパーボウル優勝を目指す・能力を競う・名勝負のプレーを再現／発売元■アクレイムジャパン／24M／バッテリーバックアップ／1〜4人

Jコード 000434

判定・シナリオ・試合と多機能

ＮＦＬ全28チームのクォーターバックを実名使用。通常のゲームモードとクォーターバックの能力を競うモード、さらに歴史に残る名シーンを自分の手で再現するモードがある。能力を競うモードはパスの正確さと飛距離、クォーターバックの機敏性と標的認識をトータルで得点化して上位を目指す。シナリオモードは例えば91年のジャイアンツ対ビルズのスーパーボウルで、残り時間２分からのビルズの攻撃を受け持つといった劇的なシーンが30本。

未来の試合のシナリオも


スーパーファミコン

得点王

95年3月31日
5800円(予)

Jコード 003832

ゲームの目的■12ヶ国による、トーナメントサッカーゲーム／発売元■エス・エヌ・ケイ／54M／CD-ROM

チャンスを逃すな！

世界12ヶ国の個性あふれるチームによるトーナメント戦。エースストライカーの活躍が決め手だ。チャンスに出現するシュートマークでスーパーゴールを狙え。

ネオ・ジオCD

NFLクォーターバッククラブ'95

95年3月17日
3900円

Jコード 000469

ゲームの目的■シーズンゲームをこなし、スーパーボウル優勝を目指す。／発売元■アクレイムジャパン／1M／カートリッジ／パスワード

実在28QBを使う

ＮＦＬの全28チームに所属する実在のクォーターバックを使用してプレーできるフットボール。対戦・練習用のモード、シーズンゲームのモードがある。

ゲームボーイ

NFLクォーターバッククラブ'95

95年2月24日
4800円

Jコード 000451

ゲームの目的■シーズンゲームをこなし、スーパーボウル優勝を目指す。／発売元■アクレイムジャパン／4M／カートリッジ／パスワード

コンパクトフットボール

練習試合、通常試合モードの２つがプレーできる。ＮＦＬの実在クォーターバック28名を使用できる。サイドビュー。各チーム７人ずつでプレーする。

ゲームギア

ＮＦＬクォーターバッククラブ'95

95年2月24日
8800円

Jコード 000442

ゲームの目的■スーパーボウル優勝を目指す・能力を競う・名勝負のポイントプレー／発売元■アクレイムジャパン／24M／カートリッジ／バッテリーバックアップ／1〜4人

能力判定付フットボール

通常試合、能力を競うモード、シナリオモードの３つがプレーできる。ＮＦＬの実在クォーターバック28名を使用可能。オリジナルクォーターバックも作れる。

メガドライブ

フィニッシュホールド

95年3月18日
10800円

ゲームの目的■レスラーとして、自分の信じる格闘スタイルを極めるプロレスシミュレーション／発売元■システムソフト／3.5inch／5inch／バスマウス対応

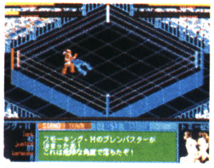
Jコード 002534

自分が求める真のプロレスラーをめざせ

ここ数年、独自の思想やレスリングスタイルを持つ団体がいくつも設立され、プロレス界は活気に満ちている。

こうした新時代に生きるレスラーの人生を体験する育成シミュレーションゲームだ。ストロングスタイルか、空中殺法中心か、それともショーアップ重視か……自分が求めるスタイルの団体に所属し（移籍可能）、頂点をめざす。

試合はコマンド選択式なので、アクションゲームが苦手でも楽しめる。

目指すはチャンピオン


PC9801

マークの見かた

- 長く遊べる
- 短期間でも熱中できる
- 長く遊べて熱中度マル
- プレイ時間長い
- プレイ時間短い
- ライトユーザー向き
- ヘビーユーザー向き
- 難易度高め
- 難易度低め
- とっつきやすい
- 知的におトク
- アバンギャルドな世界観
- 斬新なシステム、ルール
- マニア向け
- パット見であなどるな

スプリンター物語
～めざせ！一攫千金～

95年3月17日
12800円

Jコード 001821

ゲームの目的■競輪の選手をトレーニングで鍛え、レースに勝たせる競輪シミュレーション／発売元■バップ／16M／バッテリーバックアップ／1人用

競輪の基本をシミュレートする

■競輪の面白さとは

日本発祥のサイクルスポーツ、ケイリン。競輪は自転車のスピードを競う競技であると同時に、ラインという人間関係で進む競技でもある。

ラインとは、出身地や師弟関係、さらに個々の利害関係などで組まれるチーム。途中まではこのラインにしたがった、チーム同士の牽制で進行するわけだ。しかし最後の一周に入った瞬間、選手は牙をむき出して、個々の戦いへとチェンジする。チーム戦と個人戦の同居こそが、競輪の面白さなのだ。

複雑な人間関係でできた競輪の世界を、選手の育成によってシミュレートしようと試みたのが、この『スプリンター物語』だ。

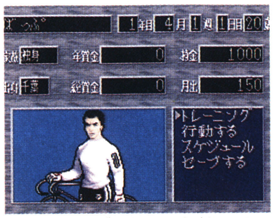
■ラインと作戦

プレーは、選手を賞金王に育て上げるのが目標。さまざまなトレーニングを積み重ねて能力を上げ、レースに出走させる。

レースで重要になるのが、先述のラインの関係。ゲームスタート時に選手の出身地や練習地を決定するわけだが、これによって組める相手が変わってしまう。これに合わせて作戦を立て、レースにのぞむわけだ。

ラインと作戦について、実際の競輪選手で紹介しておこう。例えば、何年か前にあった、賞金王・吉岡選手と、世界のナカノこと中野選手のライン。2人は同じ福岡県の出身。多くのレースで、一緒にラインを組んだ。吉岡先行・中野差しのスタイルで、2人でいくつもの特別競争タイトルを勝ち取っていた。このゲームの中でも、こんな感じの人間関係を展開させよう、というわけだ。

その他にも、出目の研究で実際の競輪を予想する機能もアリ。



おやじギャンブルなんて呼ばないで

パワースパイクスⅡ

95年3月17日
5800円(予)

Jコード 002445

ゲームの目的■バレーボールに特殊プレーをプラス。通常ルールと相手チームＫＯを目指す２つのモード／発売元■ビデオシステム／82M／CD-ROM

格闘感覚で対戦するバレーボール

■痛みが伝わるバレー

バレーボールを題材にしたゲームだ。当然ながら、世界8カ国のチームのいずれかを選び、クィック攻撃やフェイントといったテクニックを駆使して、優勝に導く、そんなスポーツゲームの王道のような設定もある。が、もっともこのゲームを特徴付けているのがハイパーモードなのだ。

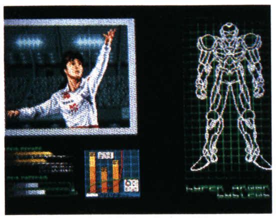
ハイパーモードでは得点は関係ない。勝敗を決するのはダメージゲージだ。チームがミスを重ねる毎に、ゲージはどんどん減っていく。相手チームにアタックを決めることが、イコール相手チームに蹴りを入れたりパンチをくらわせたようなもの。こうやってダメージを奪っていって先にKOした方の勝ちとなる。

また、パワーゲージなんてのもセットされている。これがフルの時には、なんとハイパーモード用の各チームに設定された特殊な技を繰り出すことができるのだ。必殺サーブ「バニッシュ」に「必殺スパイク」「フェニックス」等など。で、そんなかっとんだ設定のバレーボールが、結構熱く楽しめたりする……。

■これって格闘ゲーム?

グラウンドの、あるいはコートの、熱いプレーをそのまま再現！ そんなうたいのスポーツゲームは数々ある。でも、コントローラーを握り締めモニターに向かうというテレビゲームのスタイルでは、基本的にムリに決まってる。だから、ゲーム制作者はスポーツにいろんな変形を試みる。

で、このゲームではバレーボールがもともと持っていた格闘アクション的要素を、クローズアップしているわけだ。そういえばTVドラマ「ゴレンジャー」の必殺攻撃はフットボールをチーム内で回し、相手に叩き付けるんだったね。それに近い感じ。だから、くれぐれもバレーボールゲームという肩書に捕らわれぬように。



とってもサイバーなバレーボール！

ゲーム用語のAtoZ

ジャンル用語編

本誌では、データの掲載にあたって独自のジャンル分けを定義している。だが、一般的にいって、ゲームのジャンル用語というものはかなり混乱しているようだ。ここでは、代表的なジャンル用語を挙げて、その簡単な区分を定義してみることにしよう。

●アクション

操作する上で、反射神経を要するタイプのゲーム。ただし、プレイヤーが直接キャラクターの動きを操作するものだけをこう呼ぶ。例えば『テトリス』のように、ブロックという抽象的な物体しか操作しないようなタイプは、一般にアクションゲームとは呼ばない。

●シューティング

弾を発射して、的や移動する敵を撃つタイプのゲーム。ただし、考える要素が多いもの、極めてリアルなものなどは、こう呼ばれないこともある。

●ロールプレイング

キャラクターの能力を数値やゲージで表し、主に戦闘を繰り返すことによって、この能力を伸ばしていくタイプ。「RPG」という略称が定着している。長時間プレイするタイプのゲームなので、物語的なシナリオが用意されている場合が多い。

タイプも多彩で、純粋に思考型の「コマンド型RPG」、アクションゲームの要素を盛り込んだ「アクションRPG」、コマンド選択時にもゲーム内の時間が経過している「リアルタイム型RPG」などが代表的。人気ジャンルのため、タイプにも無数のバリエーションが生まれている。

●シミュレーション

現実の一側面を切り取り、そのルールを利用して成立させたタイプのゲーム。……と、これはしかし、旧来の意味。最近もっとも混乱しているジャンル名が、「シミュレーション」なのである。とりあえず、タイプ別に紹介していこう。

まず、数値のやりとりでおこなわれる、集団戦を模した戦争ゲーム。その中だけでもいくつものタイプがあるが、話が専門的になるのでパス。次に、政治（戦争を含む場合も多い）や経営をモチーフとしたもの。これもバリエーションはかなり多彩。

さらに、「育成型シミュレーション」と呼ばれるもの。育てる対象は、人間だったり馬だったり町だったり蟻だったり、果ては地球だったりするのだが、プレイヤーは基本的な方向付けをするだけで、ある程度勝手に育っていくところがポイントとなる。

対して、「シミュレータ」というのはまったくの別モノ。要するに、自動車教習所にある練習機だと思えばいい。「疑似体験」という意味でシミュレートという言葉を使っているわけで、つまり、ゲームとしての面白さ以前に、リアルさを追求したものだ。パソコンでは「フライト・シミュレータ」というジャンルが確立している。

●対戦格闘アクション

基本的にはアクションゲームの1亜種。格闘技、ケンカなどをモチーフにし、1対1（例外あり）で勝敗を競うもの。ただし、あまりに現実に即したものは、範疇外に追いやられる場合もある。

●スポーツ

スポーツをモチーフとしているゲーム。いちばんわかりやすいが、その実、ゲームのルールはアクションだったり、シミュレーションだったりと統一性がない。そのために、プロレスゲームなど、対戦格闘アクションなのかスポーツなのか、区別が付かなくなってしまう。

●ボード&テーブル

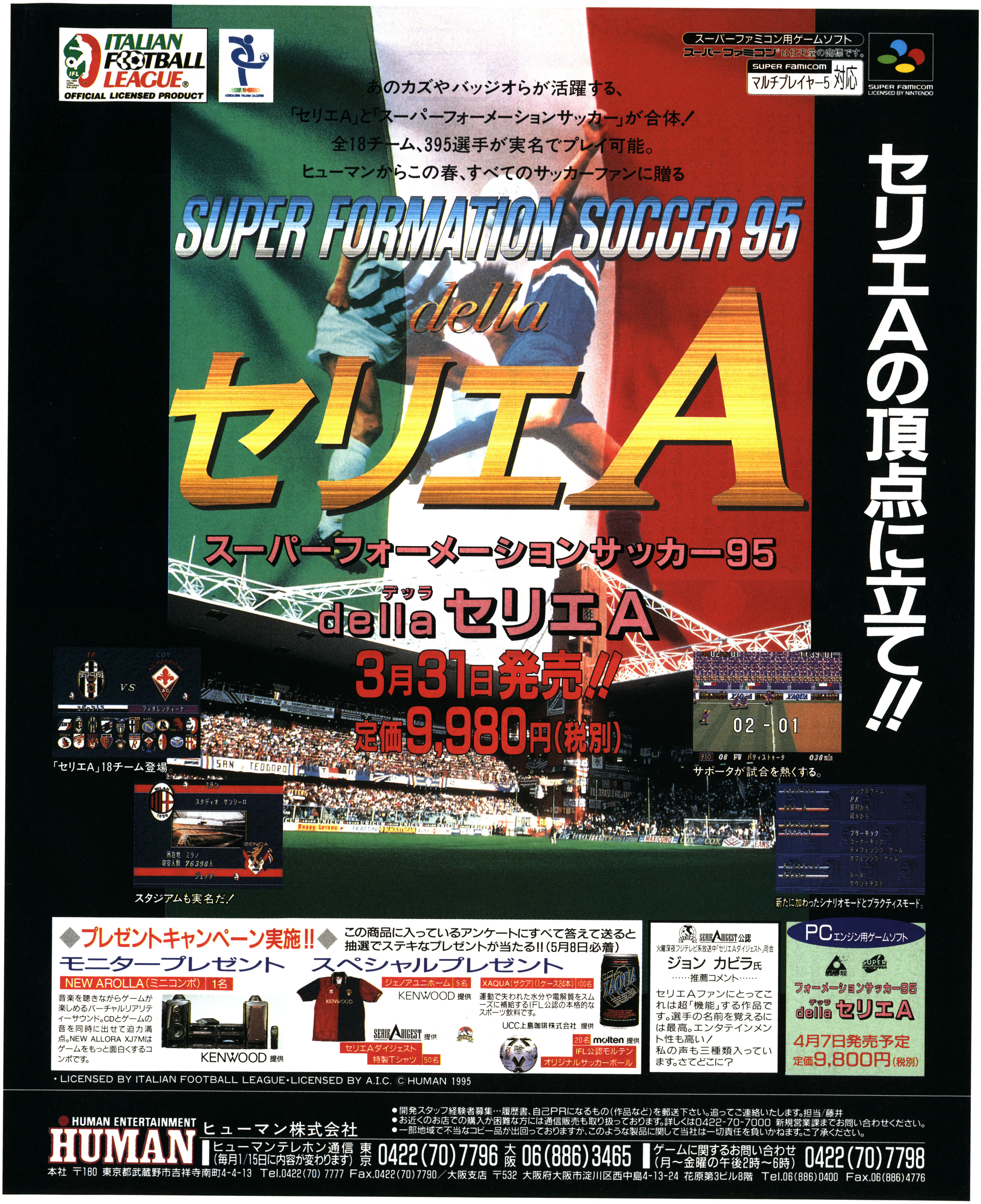
2種類の意味を持つ。ひとつは、既成の盤ゲームをそのままコンピュータ化したもの。将棋、麻雀から人生ゲームまで。いまひとつは、同種のゲームをコンピュータ上で創造したもの。スゴロクのルールを応用したオリジナルのゲームは、決して少なくない。

●アドベンチャー

画像と文章、そしてコマンド選択で進められる、ストーリー性の強いゲーム。当初のスタイルは衰退したが、アニメやCGを見せることに重点を置いたタイプ、分岐点が多く複数の結末が用意された「マルチシナリオ型」という両極端が、今でも生き残っている。

五劫のすり切れ

兄弟3人にファミコン1台はきついよね。いとこの子供の3人兄弟はファミコン1台を取り合ってやってるんだけど、2人プレイにしたとしても、必ず一人が観賞に回されることになる。その役は決まって末っ子の女の子で結局泣いてしまいます。かといって、2台あってもテレビももう1台なくちゃいけないし。末っ子は泣くしかないのでした。かわいそうだよね。(マリオがけっこうイイゾー)



ITALIAN FOOTBALL LEAGUE®
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン用ゲームソフト
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM マルチプレイヤー5対応

あのカズやバッジオらが活躍する、
「セリエA」と「スーパーフォーメーションサッカー」が合体！
全18チーム、395選手が実名でプレイ可能。
ヒューマンからこの春、すべてのサッカーファンに贈る

SUPER FORMATION SOCCER 95 della セリエA

スーパーフォーメーションサッカー95 della（デッラ）セリエA

3月31日発売!!
定価9,980円（税別）

セリエAの頂点に立て!!

「セリエA」18チーム登場。

VS
フィオレンティーナ
ミラン
スタディオ サンシーロ
所在地 ミラノ
収容人数 76398人
ジェノア
1st 39:01
02 - 01
FIO 08 FW バティストゥータ 038min
エキシビション
セリエ A
シチュエーション
プラクティス
チームエディット
オプション
シングルゲーム
PK
最初から
続きから
フリーキック
コーナーキック
ディフェンシブ ゲーム
オフェンシブ ゲーム
ルール
サウンドテスト

サポータが試合を熱くする。

スタジアムも実名だ！

新たに加わったシナリオモードとプラクティスモード。

◆プレゼントキャンペーン実施!!◆ この商品に入っているアンケートにすべて答えて送ると抽選でステキなプレゼントが当たる!!（5月8日必着）

モニタープレゼント

NEW AROLLA（ミニコンポ） 1名

音楽を聴きながらゲームが楽しめるバーチャルリアリティーサウンド。CDとゲームの音を同時に出せて迫力満点。NEW ALLORA XJ7Mはゲームをもっと面白くするコンポです。

KENWOOD 提供

スペシャルプレゼント

ジェノアユニホーム 5名
KENWOOD 提供

XAQUA（ザクア）（1ケース24本） 100名
運動で失われた水分や電解質をスムーズに補給するIFL公認の本格的なスポーツ飲料です。
UCC上島珈琲株式会社 提供

SERIE A DIGEST 提供
セリエAダイジェスト特製Tシャツ 50名

20名 molten 提供
IFL公認モルテン オリジナルサッカーボール

SERIE A DIGEST 公認
火曜深夜フジテレビ系放送中「セリエAダイジェスト」司会
ジョン カビラ氏
……推薦コメント……
セリエAファンにとってこれは超「機能」する作品です。選手の名前を覚えるには最高。エンタテインメント性も高い！
私の声も三種類入っています。さてどこに？

PCエンジン用ゲームソフト
フォーメーションサッカー95 della（デッラ）セリエA
4月7日発売予定
定価9,800円（税別）

• LICENSED BY ITALIAN FOOTBALL LEAGUE• LICENSED BY A.I.C. ©HUMAN 1995

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN ヒューマン株式会社

- 開発スタッフ経験者募集…履歴書、自己PRになるもの（作品など）を郵送下さい。追ってご連絡いたします。担当/藤井
- お近くのお店での購入が困難な方には通信販売も取り扱っております。詳しくは0422-70-7000 新規営業課までお問い合わせください。
- 一部地域で不当なコピー品が出回っておりますが、このような製品に関して当社は一切責任を負いかねます。ご了承ください。

ヒューマンテレホン通信（毎月1/15日に内容が変わります） 東京 0422(70)7796 大阪 06(886)3465
ゲームに関するお問い合わせ（月～金曜の午後2時～6時） 0422(70)7798

本社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 Tel.0422(70)7777 Fax.0422(70)7790／大阪支店 〒532 大阪府大阪市淀川区西中島4-13-24 花原第3ビル8階 Tel.06(886)0400 Fax.06(886)4776

95年3月1日
8900円

ゲームの目的■パズルで、世界中の敵と戦い、勝ち抜いていく。／発売元■ハドソン／8M／パスワード／1～4人用

Jコード 001597

スーパーボンバーマン
ぱにっくボンバーW

落ちて爆発して大連鎖の壮快パズル

■爆弾がカギになる

ボンバーマンを題材に制作されたパズルだ。いわゆる落ち物パズルと呼ばれる分野。ブロックがボンバーマンの顔なのが楽しい。

5色のボンバーマンの顔が連なったL字型ブロックが画面上から落ちてくる。それを積みつつ、同色を3つ、縦・横・斜めのいずれかに揃えて消す。ここまでは多くのパズルゲームで見られるのと同様、オーソドックスなシステムだ。

ブロックを消すと自分のフィールドの下段に爆弾が出現する。これをいくつも溜めておき、ブロックに混じって落ちて来る火の付いた爆弾で誘爆させる。爆弾の数が多いほど誘爆範囲が広がる。横に誘爆させたいときには横に広く置き、縦なら縦につなげておく。

この作業ではじめて敵にお邪魔ブロックを送り込むことができる。

ある程度爆発させていくうちに爆弾の火力が強くなる。より広い範囲の誘爆が可能になっていく。

モードによっては、『ボンバーマン』シリーズの対戦モードでおなじみのドクロアイテムも出現し、様々な効果を発する。突然操作できなくなったり、コントロールがおかしくなったり下からブロックが出現したりと、笑えるパニックにおちいることだろう。もちろんお得なハプニングもあったりする。

■計算もカギになる

誘爆のために計算しながらブロックや爆弾を配置する。他のパズル同様、計算なしでは勝てない。気を抜くとあっという間にブロックは積み重なっていく。

初プレーでルールを学ぼうとしてもちょっと無理がある。何をどう配置すべきか延々と悩んでいると画面中が様々なブロックで埋まってしまう。

いわゆる落ち物パズルの進化型95年版。この作品の元になっている『ボンバーマン』のように簡単には壮快感を得られない。

ブロックを揃えて消す作業と、相手にダメージを与える作業の間に誘爆条件を揃えることが必要だ。

誘爆の条件は、爆弾どうしが接触していること。途切れさせずに爆弾をつなげて配置することさえできれば、ものすごい爆発を体験できるはずだ。

■対戦がカギなのは当然

タイトルに『ボンバーマン』の文字が入っているからこそ、当然対戦モードに期待がかかる。ご安心を。

4人同時対戦までが可能なモードがちゃんと用意されている。もちろん2人でも十分に楽しい。スケールの大きな爆発とお互いに邪魔をしあう快感が結びつく。

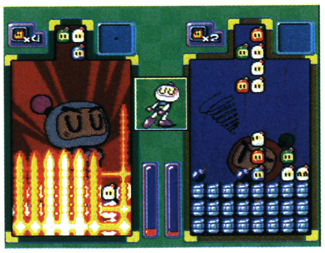
■ファミリーもカギですよ

『ボンバーマン』シリーズ同様に家庭的な雰囲気を大事にした作りが目立つ。モードセレクトをはじめとしたフォント。なじみやすいキャラクターの大きなグラフィック。楽しげな雰囲気が十分表現されている。

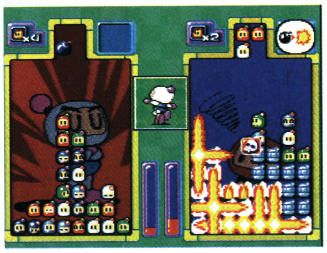
多人数プレー。にぎやかにプレー。そんなときテンポをくずすことなくプレーできる環境が整っている。

何人をも集めてプレーする場合、初めてプレーする人が混じっていることは多いだろう。そんなときになじみやすいような設計が目につくのが嬉しい。

爆弾だらけにつき危険です ついでにドクロも危険です



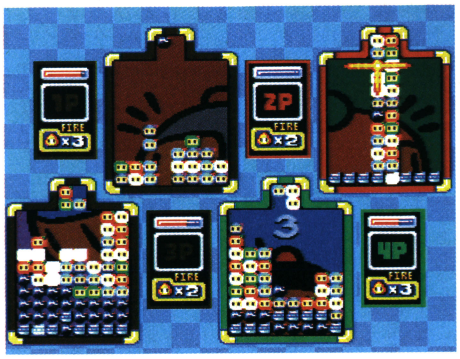
2人で対戦。邪魔につぐ邪魔の応酬。となりで大爆発が起きはしないかとヒヤヒヤの連続



石ブロックを爆発させるとドクロが出現。いいことも悪いことも起きる。操作不能、落下加速など。

対戦モードは楽しい。2人でもできるし、4人でもできる。あちこちで爆発。どこから邪魔が入るかわからない。

基本的にコンピューターと戦うストーリーモードとすることは変わらないが、それでもやっぱり人と対戦するのが楽しい。大勢で遊ぶ。ドクロに戸惑い大騒ぎする。邪魔ブロックを大量に浴びせる。



●じゅげむ評価委員会●

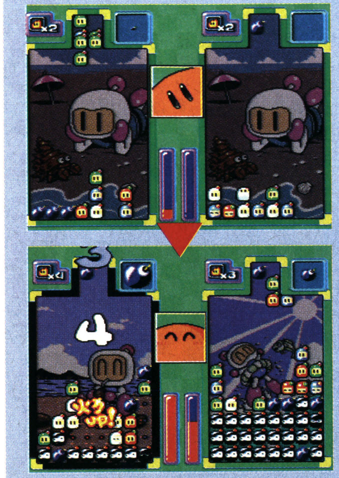
《カテゴリー・審査》ゲーム自体は、難易度の幅のとり方がうまい。システムはしっかりしているし、パズルとしての基本は押さえられている。ただ、複合型のパズルとしてルールにひねりが加えられているのだが、それが成功しているとはいい難い。爆発するまでのプロセスが複雑で、なかなかストレートな快感が得られない。慣れてしまえば問題ないのだが。

また、音楽やグラフィックなどの演出にもものたりなさが残る。人気のシリーズだけに残念。

VALUATION

スタートからばくはつにいたるまでのみちのり

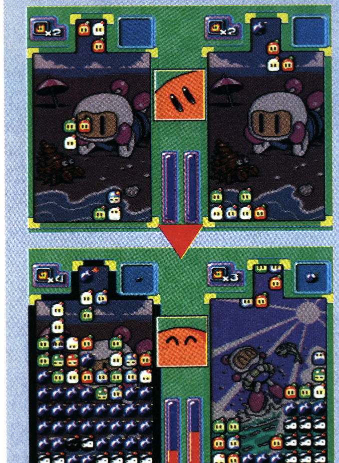
感触がどうも他のパズルゲームと違う。このゲームを1度プレーして、そう思う人は多いだろう。なぜなのか。それはブロックを消しても、相手へのダメージに直結しないからだ。ブロックが消えて得をするのは、爆弾が出現すること。だが、慣れないうちはこれが得には思えない。これを誘爆の材料に使ってはじめて得をした気になれる。2段構えでようやく快感が得られるのだ。



1 ブロックが落下中どこに置こうかね

まずはL字型のブロックが落ちてくる。ボンバーマンの顔がつながったやつ。これを地面に置く。当然どう置いてもいいわけではない。縦横斜めに3つつながると消えることを計算に入れねばならない。

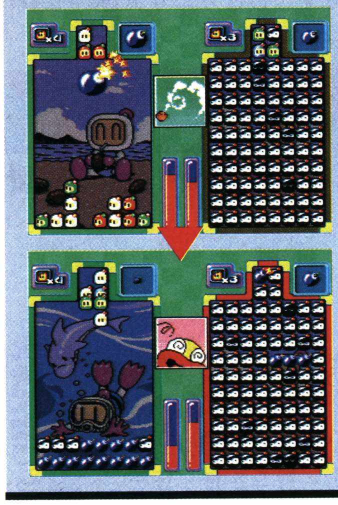
2ブロックのつながりをいくつも作っておいて、連鎖を狙うのも1つの戦法。連鎖の数が大きくなると、フィールド内のブロックを消してくれるアイテムやキャラクターなどが現れたりする。



2 とりあえず消すと爆弾が出現したね

ボンバーマンの顔は3つ以上揃えると消える。消せばフィールド最下段に爆弾が出現する。せっかく消したのになぜ、と思うがこれは実はお得なこと。爆弾をうまく配置しておくことが誘爆の条件だ。爆風が上下左右に広がることを計算に入れる。

爆弾が出現する場所は、消したブロックがあった場所の下だ。爆弾が下から出てきたために連鎖が起こるなんてこともある。もちろん損することもある。



3 大爆発が起こって敵に迷惑かけたね

ブロックを消すと画面中央にあるゲージが上がっていく。これがフルになると火のついた爆弾が上から落ちてくる。苦労して並べた爆弾が役立つときだ。火付き爆弾を落とすと、上下左右に誘爆する。ノーマル状態では1ブロック分しか誘爆しないが、火力アップしていれば誘爆範囲は広い。無理に爆弾をあらかじめ密着させる必要もない。

誘爆させれば、そのスケールに応じた邪魔ブロックが敵フィールドに落ちる。

スーパーファミコン

五劫のすり切れ

うちの親父ってウイスキーとかの瓶に5百円玉とかため込んでる変なジジイなんだけど。この前私がその中身を抜いているのがばれちゃって（ＵＦＯキャッチャー人形に化けてたりしたんだけど・・・）したたかにぶたれちゃった。（ねずみ）

95年3月17日

7500円

ゲームの目的■『テトリス』から生まれた落ち物パズルのもうひとつの形。対戦プレーも楽しめる／発売元■ビーピーエス／4M／カートリッジ／1～2人

スーパーボンブリス

Jコード 001619

パズル要素が高められた爆弾テトリス

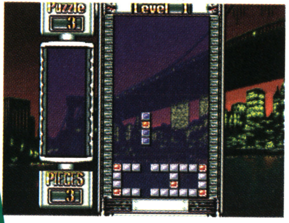
■ボンブリスってなあに？
87年、ロシアの科学者によって生み出された『テトリス』は、世界中に中毒患者を蔓延させた。例えば湾岸戦争。クエートに乗り込んだ米兵の手には『テトリス』付きのゲームボーイがしっかりと握られていたとか。その後、『テトリス』の積み上げたブロックをいっきに消し去る快感に着目し、鬼のように追従作品が発売された。いっぺんになるべく多くのブロックを消すために、「色あわせ」のルールを発明したのが『コラムス』で、ここから派生したソフトに傑作『ぷよぷよ』がある。

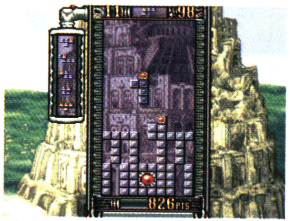
降ってくるブロックの、最も効率のよい組み方がひらめいた瞬間、脳を走る快感。『テトリス』の「パズルを解く楽しさ」に方向性を見いだし、さらに爆発の刺激に目をつけたのが、この『ボンブリス』だ。ブロックを信管にみたて、1ラインそろえば、爆弾に引火する。爆弾の組み合わせによっては、それこそ木っ端みじんにブロックが吹き飛ぶ。デビューは91年。ファミコンソフト『テトリス2』のカップリング作品としてのお目見えだった。

このソフトは『テトリス』の続編として大きな期待を集めた。BGMをすぎやまこういちがてがけたことも話題を呼んだ。で、『ボンブリス』のほうは、どちらかと言えば、オマケ的な扱いだった。だが、脳が冷汗を流すような知的パズル構成と、とても生理的な爆破の快感がマッチして、結局は『テトリス』に負けないほどの人気を集めたのだ。おかげで、こうして単独タイトルとして登場するまでに出世したわけだ。

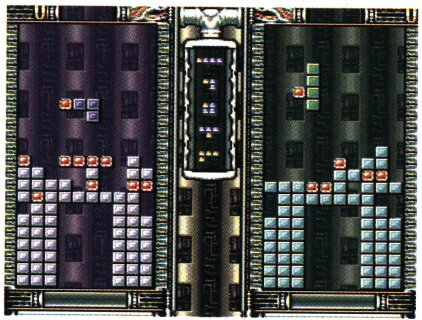
■真髄はパズルモードに
『ボンブリス』の奥深さにどっぷりと浸るには、パズルモードがおすすめだ。虫食いのように所々欠けているブロックの山を、わずかなブロックで全消去する「詰め」ボンブリス。「絶対に無理」とコントローラーを投げ出すこともしばしばだろう。しかし、あきらめずにプレーし続ければ、必ず「見えてくる」瞬間が訪れる。数個のブロックで大爆発を巻き起こす『ボンブリス』ならではの、パズルの妙をぜひ味わって欲しい。

いかに少ないブロックで消せるか



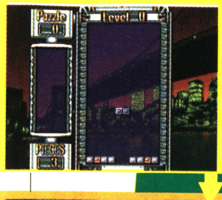


パズルモードは全100面

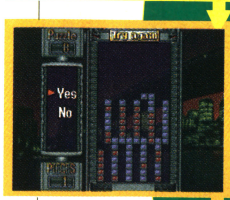


対戦プレーも楽しめる

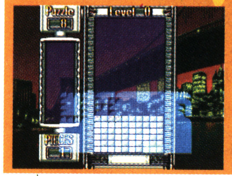
はじめの5分で ぜ～んぶ丸わかり



パズルモードを選ぶ
選択画面でPUZZLEをセレクト。LEVEL 0は爆発・連鎖の法則の学習も兼ねた簡単な問題ばかりなので、まずは肩の力を抜いて楽しみたい。



壁にぶち当たる
とはいっても“思考”を要する面が出題され始める。繰り返し挑戦しても、どうしても解けない。バグなんじゃないの、と疑心暗鬼にかられる。



ひょんなことから大爆発！
突然、天啓のようなひらめきが頭に走る。あせる気持ちを押さえ、慎重にブロックを落とせば、大爆発！一転して、自分が天才に思えるから現金なものだ。

スーパーファミコン

95年2月17日

6000円

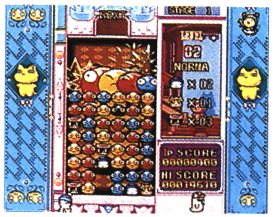
ポポイッとへべれけ

Jコード 002674

ゲームの目的■画面上から落ちてくるパーツを組み合わせて消すパズルゲーム／発売元■サンソフト／CD-ROM

わざと窮地に追い込まれるマゾな楽しみ

■愛すべきパーツたち
このゲームはサン電子のオリジナルキャラクター、「へべれけ」が登場するパズルゲーム。ルールは、2つ1組みで自分のフィールドに落ちてくるパーツ「ぽぷーん」を組み合わせて消すだけ。ぽぷーんの色の種類は、全部で8色。同じ色のぽぷーんを縦か横に4つ以上並べると、画面から消すことができるが、消し損ねると積みあがってしまいゲームオーバーに。しかし、ただ上まで積み上がらないようにするのが目的ではない。へべれけを筆頭にした8人（？）のキャラクターの顔をしたぽぷーん「ぽろぽろぽぷーん」を消さないと、クリアしたことにはならない。ぽろぽろぽぷーんと同じ色のぽぷーんをくっつけて消すと、めでたくクリア。ただし、ぽろぽろぽぷーんは、フィールドの中をうろちょろしているため、ぽぷーんを落とそうとすると、ひょいっと避けてしまうことも。だが、そんな憎たらしい動きも、へべれけたちのどこかヌケた表情を見ると、許せてしまうから不思議だ。



弾けるへべれけたちも愛らしい

■弾けて楽しいぽぷーん
見た目だけでなく、音も楽しい。ぽぷーんやぽろぽろぽぷーんは、消える瞬間に大きく膨らんで、「ポンッ！」と弾ける。このときの音は、シャンパンのコルクを抜いたときの音にそっくり。さらに、画面上まで積み上がると、すべてのぽぷーんが連続で弾けるのを見られる。ゲームオーバーになるのが楽しいくらい。

可愛らしいキャラクターが登場する、パーツ落下型のパズルゲームは珍しくない。しかし、可愛らしくも画面に現れてから消えるまで、多彩な表情を見せるのは『ぷよぷよ』くらい。『ぷよぷよ』に相手をイジメるサドイズムがあるなら、このゲームには、やられて快感を覚えるマゾヒズムがある。

サターン

95年2月24日

6800円

ゲームの目的■同じ色のブロックを消していくパズル。同名アニメのキャラクターが登場／発売元■バンダイ／4M／パスワード／(C) ZOO corporation

美少女戦士 セーラームーンS

くるっくりん

Jコード 003948

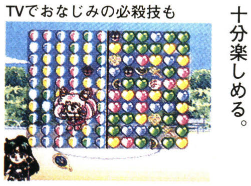
セーラー戦士がパズルで対決

自分と対戦相手で画面を2分割。2つ並んでいる同じ色のブロックをクリックして消し、『タリスマン』のブロックを相手より先に画面下に持ってくれば、勝ち。スライドパズルのような楽しさがある。

また、相手を妨害するアイテムや必殺技があり、一発逆転の要素が強く、初心者でも勝てるようになっている。

原作とはさほど関係のないゲーム内容のため、ストーリーを知らない人でも、十分楽しめる。

TVでおなじみの必殺技も



スーパーファミコン

95年2月24日

8900円

ゲームの目的■麻雀の牌を2個ペアにして取っていくパズル／発売元■サンソフト／CD-ROM

上海　万里の長城

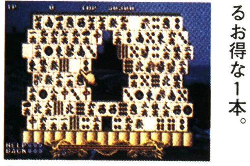
Jコード 003506

次世代機でもやっぱり『上海』

有名な『上海』を含む4つのゲームが1本にまとまった。他の3つは牌の壁を崩していく『グレートウォール』や、牌を縦横にスライドさせてそろえる『北京』など、『上海』をアレンジをした興味深い別バージョンばかりだ。

どのゲームも1回のプレーが2～5分と短い。歯切れのよさについ何度も遊んでしまう不思議な魅力がある。快適に遊ぶための各種の設定も充実。アーケードモードなどもあり、長く遊べるお得な1本。

同じ牌を取っていく



サターン

SFC

SS

マークの見かた

- 長く遊べる
- 短期間でも熱中できる
- 長く遊べて熱中度マル
- プレイ時間長い
- プレイ時間短い
- ライトユーザー向き
- ヘビーユーザー向き
- 難易度高め
- 難易度低め
- とっつきやすい
- 知的におトク
- アバンギャルドな世界観
- 斬新なシステム、ルール
- マニア向け
- パット見であなどるな

95年3月31日
5800円

宇宙生物フロポン君P！

Jコード 003034

ゲームの目的■落ちてくる卵をそろえて消すパズルゲーム／発売元■アスミック／CD-ROM／1〜2人用

画面を埋める宇宙生物

■4つあわせて一匹誕生

タマゴの姿で地球に落ちてくる、キミョーでかわいい宇宙生物・フロポン。5種類のフロポンのうち、同種を4個つないで消していくパズルゲームだ。

なんてことはない、ごく普通の落下型パズルのようだが、タマゴを正方形にならべた時だけ、異変が発生する。タマゴは成体、ビッグ・フロポンになるのだ。ネコやイソギンチャクのような、なんだか奇妙な宇宙生物たち。でかい図体のキャラクターが、フィールドをどーんと占領してしまうのは珍しい。

■厄介だけどイイ奴じゃん

誕生した宇宙生物は、そのままにしておけば、ただ邪魔なだけだ。さらに同じ色の卵をつなげないと、消すに消せない。

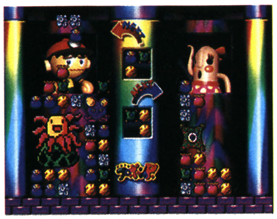
このビッグ・フロポン、消してしまえば特殊効果を発揮する。相手に卵をどっと送り込んだり、自分の卵を消したりといった、なかなか役だつ効果だ。これで一発逆転の、落下型パズルならではのカタルシスが生まれるのだ。

ただ、調子にのってやたらビッグ・フロポンを誕生させていくと、画面が宇宙生物だらけになって身動きが取れなくなってしまう。

消す卵と宇宙生物にする卵とを、バランスよく振り分ける瞬時の戦略性が必要だろう。

■狭く感じるフィールド

ただし、あまり戦略を練る時間がないのがつらいところだ。フィールド自体は普通なのだが、卵が3個づつ落ちて来るせいか、すぐに置場が無くなるように感じられる。また、思わぬところで宇宙生物を作ってしまって自爆することもあり、かなり慎重さが必要となるゲームだ。同時にいくつものことを考えられる。上級者向けか。


とってもハニーな気分

プレイステーション

95年2月10日
7800円

Jammes ～ジャムズ～

Jコード 000281

ゲームの目的■落ちてくるダイスを消していくパズル／発売元■カロッツェリアジャパン／4M／カートリッジ

勝負の行方はサイの目次第

■色と数のパズル

落ちてくるサイコロを消していく、対戦型のパズルゲームだ。

同じ色のサイコロで別の色のサイコロを挟んで消していくのがルールの基本。サイコロの目にも意味があり、これは耐久力のようなものになっている。色と数の両方をパッとみて判断しなければならないので、慣れるまでは思ったように消えてくれない。連鎖を作ってきれいに消すほどになるまでには、かなりの熟練が必要となるだろう。

■アイテム利用の難しさ

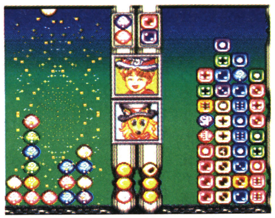
ときおりサイコロと一緒に落ちてくるアイテム。これを消すと、自分のサイコロを消す手伝いをしてくれたり、相手を妨害したりしてくれる。

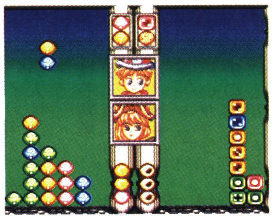
アイテムの種類はすこし多めになっている。文字や数字が書かれているだけなので、全部覚えるまで苦労するだろう。いったん覚えてしまえば戸惑わないが、そうでない間は、なにが起こったのか分からず、つまらなく感じるだろう。

■上達を目指してプレー

うまくなろうと思うならば、覚えなければならないことが多い。ある程度上達しないと、勝負は運まかせになる所もある。

ちゃんと理解してプレーできれば、次々に連鎖させて相手をあわてさせることも可能だ。上達することを前提に遊べる、根気のある人には、魅せるプレーを作っていく楽しさがある。


ここからどうやって消していくか


数学がわからなくなるアイテムもある

!? スーパーファミコン

95年3月14日
3900円(込)

マリオのピクロス

Jコード 002739

ゲームの目的■イラストロジックパズルのゲームボーイ版／発売元■任天堂／2M／バッテリーバックアップ

数字から絵が浮かぶ

マス目を数字の数だけ塗りつぶすと、いつのまにか絵が浮び上がる。論理的な考えが要求される、静かな人気のパズルが登場。初心者にヒントありの親切設計。

!? ゲームボーイ

95年3月
8800円(予)

クレヨンしんちゃん
パズル大魔王の謎

Jコード 001244

ゲームの目的■上から落ちてくるキャラクター型ブロックをそろえて消すパズル／発売元■バンダイ／CD-ROM

次世代しんちゃん登場

32ビットマシン初のクレヨンしんちゃん。内容はシカケの多い落下型パズルだが、それよりも次世代機パワーによるしんちゃんの滑らかな踊りに期待したいところ。

!? 3DO

95年3月17日
4300円(予)

アルフレッド・チキン

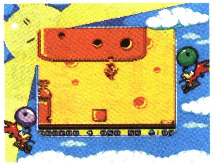
ゲームの目的■主人公のニワトリが捕らわれた仲間を助けるアクションゲーム／発売元■サンソフト／2M／カートリッジ／スーパーGB対応

Jコード 000892

ニワトリが宙を舞って敵を刺す！

パンク頭のいかしたニワトリが、敵をつついて倒していく。マップのあちこちにある風船を、全てつつけば1面クリアーだ。ふわっと飛んで、敵目がけて急降下、自慢のクチバシで串刺しにする。

敵をつついてまわるアクションは気持ちいいが、一回ミスするとやられてしまうシビアさ。マップの作りもやや意地悪なので、難しめな感じだ。簡単なアクションゲームを卒業して、ステップアップしてみるにはよいゲームだ。

空を飛ぶニワトリも珍しい


ゲームボーイ

95年3月17日
8800円

らんま1/2
奥義邪暗拳

ゲーム目的■『らんま1/2』のキャラクターが活躍する対戦型落ちものパズル／発売元■小学館プロダクション／3.5inch2枚 or 5inch／RAM590K以上／空HD3M以上／MS-DOS5.0以上

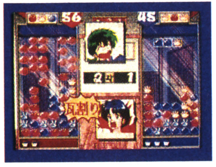
Jコード 002879

必殺奥義で勝利を呼び込もう

週刊少年サンデーに連載中の『らんま1/2』。この登場キャラクターがゲームで対決する。対決内容は落ちものパズル。画面の上まで落下物が積み上がってしまったほうが負けになる。

登場キャラクターは必ずひとつ必殺奥義が使える。必殺奥義の名前は原作の通りだが、その効果はどれも戦いを有利に進めるものばかり。この必殺奥義の使い時が、勝敗を左右する。

友達との対戦はもちろんコンピュータ相手にひとりでもじっくり楽しめる。

原作に登場する技も多い


PC9801

95年3月10日
4800円

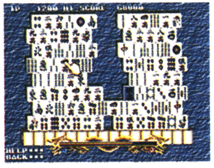
上海　万里の長城

ゲームの目的■麻雀の牌を2個ペアにして取っていく4つのパズル／発売元■S.C.E.／CD-ROM／お買い得限定セットあり

Jコード 003514

息抜きに始めていつしか本気

2つの牌をそろえて消していくという、簡単ルールでおなじみの『上海』。このゲームには、『上海』とそれをアレンジした3つのゲームが入っている。積み上がった牌の壁を崩していく『グレートウォール』、牌を縦、横にスライドさせてそろえていく『北京』、2人対戦の『青島』。いずれも短時間ですぐに熱中でき、ハマったら病みつきになる『上海』の魅力を受け継いでいる。手持ちぶさたなときの強い味方だ。マウスにも対応している。

写真は『グレートウォール』


!? プレイステーション

名作ファミスタシリーズ（野球）、そして名作スーパーフォーメンションサッカーシリーズ（サッカー）、他にもダビスタシリーズなど（あとプロレスものとか、その他もろもろ）スポーツ物の良いゲームが多い中、私の愛するバスケの名作が出てこないのはナゼだー!!バスケ物タイトル作が出るたびにワクワクしながら買いに行き、がっかりの連続。いいかげんにしないと怒っちゃうゾ。こらこらお前んとこのゲームのことだヨ。（シャキール）

五劫（ごこう）のすり切れ

だるま道場

95年2月10日
8800円

Jコード 001970

ゲームの目的■達磨落としのように木槌でブロックを打ち同じ柄を並べて消すパズル／発売元■デンズ／パスワード

今までになかったタイプの新しいルール

■操作キャラのいる落下型パズル

　落ちもの系パズルといえば、絶え間なく上から降ってくる物体を操作し、同じ色、または同じ形の物を並べて消していくというイメージがある。プレーヤーは回転させたり移動させたりするが、初めに落ちてくる物体ありきだった。

　このゲームは、物体が落ちてくるのではない。プレーヤーが落とすことによって消すという、今までにあまりなかったタイプのゲームになっている。

　簡単に言えば、達磨落としの現代版だ。もちろん、達磨落としそのものではない。並べて消すという落下型パズルのアイデアとドッキングして、新しさと懐かしさを感じさせてくれる。キャラクターがまた秀逸だ。その古風な雰囲気に、木槌を持ったかわいらしい小坊主と巫女が見事に溶け込み、独特の世界を作り出している。

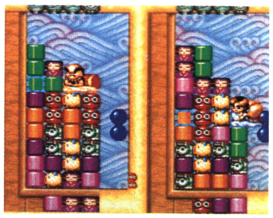
■すぐにわかる簡単ルール

　要領は達磨落としと同じで、縦に積まれたコマを、横から打ち出していく。ただ、その打ち出されたコマを同じ種類にしないと、消えてくれない。揃わなかったら、また画面の下のたまり場から上に戻される。数回プレーすればのみこめる程度の簡単なコツだ。最初はわかりにくくても、慣れると誰でもサクサク進めるようになる。

　1人プレー時には、小坊主を選ぶと時間制に、巫女を選ぶと手数制になる。直観で勝負したい人は小坊主を、じっくり考えて確実に消したい人は巫女を選べばいいだろう。

■やっぱり対戦

　このゲームにも2P対戦がある。自分の揃えたコマが、相手の頭上から降って来る。1Pもいいがやはり2P対戦の燃え方は違う。初心者はもちろん、パズル愛好者にもなるほどといわせるできだ。


対戦がやっぱり熱い

スーパーファミコン

ジグソーワールド

95年2月
5800円

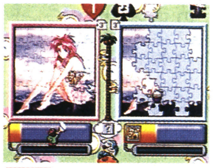
ゲームの目的■相手と競い合いながら、素早くジグソーを完成させるパズルゲーム／発売元■日本一ソフトウェア／CD-ROM／メモリーカード対応1ブロック／マウス対応

Jコード 001431

アクティブ勝負の逆転発想ジグソー

　ジグソーはじっくり、ゆっくり。でも、そんな考えにとらわれず、あわてて素早く遊ぶジグソーもまた楽しい。

　『ジグソーワールド』は相手の邪魔をするアイテムなどを駆使しつつ、素早くパズルを完成させた方が勝ち。隠れた名作『ジグソーパーティー』の流れを汲むゲームだ。100を超える絵柄、序盤は外周のピースから表示される心配り。不満だった点も大幅に解消。一人でゆっくりできるモードも完備されている。


ジグソーが今、日の当たる所へ

プレイステーション

スーパーボンブリス

95年3月17日
4500円(込)

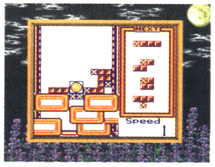
ゲームの目的■落ちてくるブロックを横一列に並べ、爆破して消していくパズルゲーム／発売元■ビーピーエス／4M／カートリッジ

Jコード 001601

テトリスとは一味違う爆破の爽快感

　落ちてくるブロックを、横一列にそろえて消すパズル。と書けば『テトリス』みたいだが、実際、それを元に作られたゲームだ。落ちてくるブロックもよく似ていて、外見であなどる人もいるかもしれない。

　でも、一列消した瞬間、まるで違うゲームだというのがよく解る。ブロックの中の爆弾が爆発して、周りを一掃してくれるのだ。うまく配置して誘爆させることがコツだある。画面を埋めつくすブロックが、一気に消えるのは爽快だ。


ブロックをまとめて爆破

ゲームボーイ

ロシアン パズル パック 3 in 1 vol.1

95年2月24日
3980円

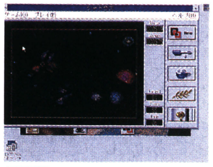
ゲームの目的■手軽に遊べる簡単ルールのパズルゲームが3本収録された、お楽しみセット／発売元■EAV／3.5inch1枚

Jコード 002950

休憩時間にちょっと楽しむ

　ウィンドウズで仕事中、ちょっと作業の手を休めてひと息いれたいときにちょうどいいソフト。

　絵が描かれたタイルを投げ、同じ絵のタイルを消してゆく消去型パズル『フライングピクチャーズ』。手榴弾やダイナマイトなどをコードで接続し、連鎖爆発させて楽しむ、落ち物パズル『マスターボム』。そして、画面上をうごめく浮遊物体にカーソルをあわせて撃退するアクションゲーム『シャドウズ』の3本がセットされている。


ライトなタッチです

WINDOWS

ゲーム用語のAtoZ

スクロール

　もともとは「巻き物」のこと。コンピューター用語では、巻き物を巻くように表示をずらすことを指す。ワープロで最下段まで文章を書くと、画面が1行づつ上にずれ、新たな行が現れる。要するにあの処理がスクロール。もっともゲーマーにとっては、シューティングゲームの背景などの方が馴染み深いことだろう。

　スクロールは画面の動く方向によって、縦・横・斜めなどに区分される。さらにゲームの背景によく使われる、遠くの景色が揺らぐようなうねうねとした動きもその一種だ。「ラスタスクロール」と呼ばれるこの処理は、画面の1ライン（ラスタ）ごとに移動量を変化させたスクロールである。

ロシアン パズル パック 3 in1 Vol.2

95年2月24日
3980円

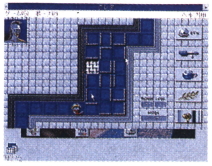
ゲームの目的■手軽に遊べる簡単ルールのパズルゲームが3本収録された、お楽しみセット／発売元■EAV／3.5inch1枚

Jコード 002968

肩のこらないミニゲーム集

　たとえばウィンドウズで仕事中、ちょっと作業の手を休めてひと息いれたいときにちょうどいいソフト。

　画面上にランダムで出現する杭をロープでつなぎ、輪を作って消す『ファストリング』。直線型の道と直角型の道の描かれた正方形のパネルを回転させながらループを作って消す『ラインマン』。通路の描かれた正方形のパネルをスライドさせ、迷路の入口と出口をつなぐ『クレタ』の3本がセットされている。第1集よりもパズル性が高め。


ひと粒で3度お楽しみ

WINDOWS

ゲーム用語のAtoZ

ビュー

　ゲームなどの画面を表示するとき、視点を置く方向のこと。このとき対象物をながめる向きによって、呼びかたが変わる。

　真上から見降ろした視点は「トップビュー」。前後左右の距離や大きさはわかりやすいが、上下方向に関しては弱い。

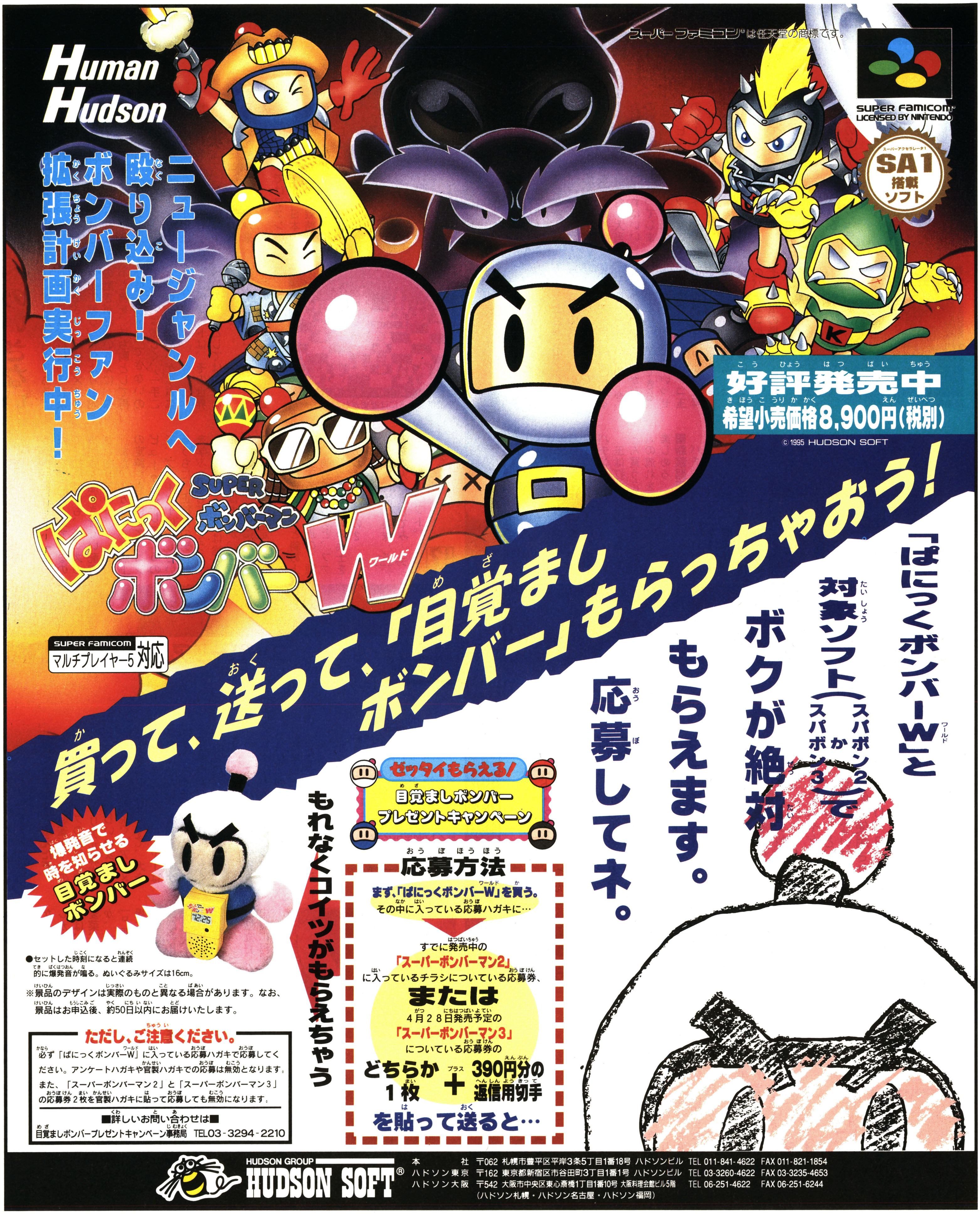
　対して「サイドビュー」は、対象を横から見た視点。今度は前後・左右どちらかの方向に弱くなるが、高さの表現には強い。

　最後に「クォータービュー」は、対象を斜め上から見下ろした視点。距離や大きさの把握には一番優れているが、作るのが面倒、操作しずらいといった欠点がある。

　これらはソフトの内容によって、それぞれ適したものが採用される。

マークの見かた

- 長く遊べる
- 短期間でも熱中できる
- 長く遊べて熱中度マル
- プレイ時間長い
- プレイ時間短い
- ライトユーザー向き
- ヘビーユーザー向き
- 難易度高め
- 難易度低め
- とっつきやすい
- 知的におトク
- アバンギャルドな世界観
- 斬新なシステム、ルール
- マニア向け
- パット見であなどるな


Human
Hudson
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーアクセラレータ1
SA1
搭載
ソフト
SUPER
ボンバーマン
K
12:25

ニュージャンルへ殴り込み！ボンバーファン拡張計画実行中！

ぱにっくボンバーW

好評発売中
希望小売価格8,900円（税別）

© 1995 HUDSON SOFT

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

買って、送って、「目覚ましボンバー」もらっちゃおう！

「ぱにっくボンバーW」と対象ソフト（スパボン2かスパボン3）でボクが絶対もらえます。応募してネ。

爆発音で時を知らせる目覚ましボンバー

もれなくコイツがもらえちゃう

●セットした時刻になると連続的に爆発音が鳴る。ぬいぐるみサイズは16cm。
※景品のデザインは実際のものと異なる場合があります。なお、景品はお申込後、約50日以内にお届けいたします。

ただし、ご注意ください。

必ず「ぱにっくボンバーW」に入っている応募ハガキで応募してください。アンケートハガキや官製ハガキでの応募は無効となります。また、「スーパーボンバーマン２」と「スーパーボンバーマン３」の応募券２枚を官製ハガキに貼って応募しても無効になります。

■詳しいお問い合わせは■
目覚ましボンバープレゼントキャンペーン事務局 TEL03-3294-2210

ゼッタイもらえる！
目覚ましボンバープレゼントキャンペーン

応募方法

まず、「ぱにっくボンバーW」を買う。
その中に入っている応募ハガキに…

すでに発売中の
「スーパーボンバーマン2」
に入っているチラシについている応募券、
または
４月２８日発売予定の
「スーパーボンバーマン3」
についている応募券の
どちらか１枚 ＋ 390円分の返信用切手
を貼って送ると…

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

必殺パチンココレクション2

95年3月24日
9980円(予)

Jコード 003956

ゲームの目的■藤商事の実機が打てるパチンコ屋攻略ソフト／発売元■サンソフト／16M／バッテリーバックアップ／必パチコントローラー

パチンコ屋めぐりが楽しめる

■百聞も一打に如かず

初めてパチンコ屋にいったときの不安感を思い出すゲームだ。右も左もわからず、適当に選んだ台が大当たりして、どうすればいいのかわからなくなってしまう混乱。ギャンブルの面白さ、ビギナーズラックがこのゲームには存在する。

ゲームに登場するパチンコ台は、藤商事で実際に製造販売されたもの。懐かしのアレンジパチンコ、当たればでかいデジタルパチンコ、権利台がある。どの台も簡単で、初心者にも大当たりの快感が味わえる。

■大当たりが目でわかる

このゲームでは、ジャラジャラと台から出てくるパチンコ玉の量が、パチンコ台に重ねて線グラフで表示される。一目で時間による出玉量がわかるため、今、自分が儲かっているかどうか、すぐに判断ができる。大当たりしたとき、いっせいに流れ落ちるパチンコ玉の快感が、グラフが急上昇することで味わえる。

■パチンコ屋を選ぶ

ゲームの開始時に、2軒のパチンコ屋がある。それぞれが玉の換金率、置いているパチンコ台の機種、さらには女子店員が違い、その日の気分、得意な機種でパチンコ屋を選べる。

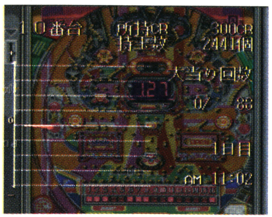
玉は打ちながらでもどんどん買うことができ、ゲームの流れを止めることなく楽しめる。

■新装開店の喜び

パチンコの面白さがわかってくると、気になるのが新装開店である。開店サービスによる出玉率のよさはもちろんのこと、自分の得意な台はあるのか、どれくらいの換金率なのかなど、興味が増していくものだ。

このゲームでは日数の経過により、2軒のパチンコ屋が開店する。

パチンコ好きが、新装開店の店に行列を作って、開店を心待ちにする気持ちがわかるだろう。



藤商事のパチンコ台だ

スーパーファミコン

チェスマスター

95年2月17日
9800円

Jコード 001996

ゲームの目的■スーパーファミコン初のチェスゲーム／発売元■アルトロン／8M／カートリッジ

チェスの世界へのいざない

■2000年の歴史を誇る戦争ゲーム

ジオッコ・ピアノ、ペトロフ・ディフェンス、そしてルイ・ロペス。これらは全てチェスの定跡だ。定跡にはヨーロッパ各国の名人の名前がつけられている。

ヨーロッパで生まれ、世界各国で、2000年以上愛されてきた戦争ボードゲーム、チェス。ついにスーパーファミコンで、その奥深さに触れられるときが来た。

意外と日本ではファンの少ないゲームだが、日本の将棋とはまた違った戦略性があり、ひとくちに、将棋と同じとはかたづけられない、違った面白さがある。

チェスは、将棋のそれよりも小さい、縦横8×8の盤上で戦う。将棋よりも駒の動きが激しいうえに、取った駒を、持ち駒として再び使うことはできないので、戦いは激しく、一手ごとの重要度が高いゲームになっている。

このソフトは、その世界への入門編としては十分なものである。

■千里の道も一歩から

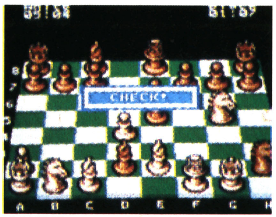
このゲームでは、駒の動きが表示されたり、「待った」をすることができるので、初心者にも、チェスの複雑さを感じさせない配慮がなされている。

また、7万5000以上の定跡をもとにして、コンピュータは指してくるので、プレーヤーは指しているうちに、正統派のチェスを学ぶこともできそうだ。

コンピューターは強く、指しごたえはあるが、自信のない人は、実力にあわせて16段階の強さ設定もできる。

画面は真上からと斜め上から見下ろした視点の2種類。駒も普通の駒と、ファンタジックな中世の兵士をモデルにした駒の2種類。

チェス自体に興味のある人が試してみるにはいいソフト。



市松模様の下には歴史がねむる

スーパーファミコン

ゲーム用語のAtoZ

ROM

リード・オンリー・メモリの略で、「ロム」と読む。コンピューターの内部では、プログラムやデータはメモリと呼ばれる部分に格納される。ロムもこのメモリの一種だ。

読んで字のごとく、これはデータ読み出し専用のメモリで、内容を書き変えることはできない。そのかわり、工場などで作り込まれた内容は、電源を切ってもそのまま保存される。この性質から、ロムはコンピューターの基本システムやゲームのカートリッジなど、内容変更の必要がないプログラムの提供に使用される。

流行のCD－ROMも、メモリではないがロムと呼ばれる。これは書き換え不能な記録媒体という、CDの特性を表すためだ。

スーパーリアル麻雀PⅣ FINAL

95年2月16日
12800円

Jコード 001635

ゲームの目的■6人のかわいい女の子と対戦する脱衣麻雀ゲーム。アーケードゲームからの移植／発売元■ビング／CD-ROM1枚／要256色／CPU486以上推奨／386以上動作可能／1.6M空HD25M以上／HD専用／MS-DOS5.0以上／サウンドブラスター16、MIDI対応

グラフィックもルーチンも、完全に移植

■女の子が3人増えたぞ

数ある脱衣麻雀ゲームのなかで、トップの人気を誇る『スーパーリアル麻雀』シリーズ。かわいい女の子たちの（服を脱ぐ）アニメーションを見たくて、大金をつぎこんだプレイヤーは数知れない。現在、アーケードでは最新作『PV』が稼働中だが、これにもたくさんのプレーヤーが群がっている。

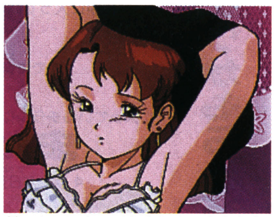
『スーパーリアル麻雀PⅣFINAL』は、シリーズ第4弾『PⅣ』を忠実に移植した作品だ。256色で描かれ、脱衣アニメーションを完全に再現したグラフィックは、ファンなら涙を流して喜ぶはず。

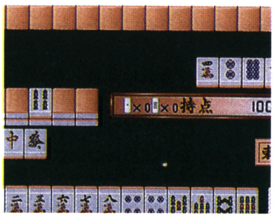
しかもこの『FINAL』には、『PⅣ』に登場した愛菜、悠、香織の3人のほか、『PⅡ』のショウ子、『PⅢ』の香澄、未来が登場するという、うれしいオマケもついている。

■思考ルーチンもそのまま

『スーパーリアル麻雀』は、対戦相手の女の子がやたらと"強い"ことでも有名だが、パソコン版も彼女たちの腹立たしいまでの強さを忠実に再現している。アーケードゲームと違い、お金の心配をする必要はないが、相当苦労させられるだろう。高い役を狙って手が遅くなると、あっという間にやられてしまうので、セコい手でもいいからアガり続けることが勝つ（服を脱がせる）秘訣だ。

普通に麻雀を楽しみたい人にはすすめられないが、『スーパーリアル麻雀』ファンなら、絶対に欲しいソフト。


ゲームセンターでおなじみの少女たち



キミはどこまで勝ち進める？

PC9801

高速思考　将棋皇

95年3月24日
12800円

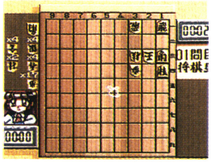
ゲームの目的■長期戦必至・セーブ可能な最強将棋ソフト／発売元■イマジニア／8M／バッテリーバックアップ

Jコード 003280

差しごたえあり 自称最強将棋

これは、スーパーファミコン最強の座に挑戦している将棋ソフトである。

プレーヤーが勝ち抜く対戦相手は、打ち手に応じて将棋の格言をいう、おしゃべりだが、それぞれ性格の違う4人。もちろん相手の強さは相当なもの。長期戦になっても、セーブ可能だから、ゆっくり考えていい手を指せる。棋譜の記憶もでき、自分の手を振り返ることもできる。初心者用の練習モード、詰め将棋もある。2人で対戦も可能だ。

簡単な三手詰、わかるかな？


スーパーファミコン

SFC

PC98

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年3月31日
9800円

近代麻雀スペシャル

Jコード 003221

ゲームの目的■近代麻雀協力の中級者向け麻雀ゲーム／発売元■イマジニア／8M／カートリッジ

麻雀の強さとは

■麻雀ファンに大人気

人気麻雀マンガ『近代麻雀』は、麻雀好きにしかわからない、かけひきの面白さや、ツキのはかなさを描いた、ハードボイルド&ギャグ劇画誌だ。

これは『近代麻雀』の協力によって作られた、麻雀中級者向きソフトである。

■個性ある対戦相手

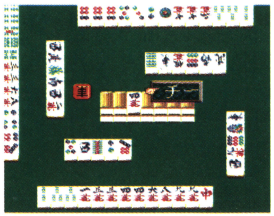
対戦相手はそれぞれ得意な打ち方、クセを持った8人だ。急にオリて打ち出すヤツ、はや上がりを狙うヤツ、じっくり手を作り上げて打つヤツと個性は様々。

チャレンジモードでは、この8人からメンツをそろえ、厳しい勝利条件をクリアしていく。プレーヤーはかけひきの面白さが味わえるだろう。

■麻雀の腕をあげる

麻雀の強さとは、技術と運を兼ね備えることだ。

運はともかく、技術は経験と学習で伸びるものだ。このゲームの「何を切るモード」では、誌上で人気のプロ雀士・バビィこと馬場祐一出題の「何を切るクイズ」「点数計算クイズ」「なに待ちクイズ」100問が待ちかまえている。



イカサマなしの証明オープンモード

切ることでツモのバリエーションを豊かにする。自分がトップに上がる手を点数計算してその手を作り上げる。相手の捨て牌をみて相手の手を読む。当たり前だが、つい軽視してしまう技術を、ここで洗い直しできるのだ。

■大勢で楽しめる

パーティモードは、コンピューター3人が相手をする4人麻雀だが、1人1局づつ交代で打つ。ハイ牌、ツモはみな同じ。コンピューターは、1局ごとに違う手を打ってくるので、同じツモでもそれぞれが違う麻雀ができる。

麻雀好きが大勢集まったとき、このモードで遊べば、それぞれの打ちかたのクセがわかって楽しめるだろう。

スーパーファミコン

95年3月31日
11500円(予)

ザ・モノポリーゲーム2

Jコード 001333

ゲームの目的 ■土地を買いながらお金を儲けていくボードゲーム／発売元■トミー／12M／バッテリーバックアップ／マルチプレイヤー5対応／1～5人用

名作ボードゲームをモニター上で

■簡単プレーのモノポリー

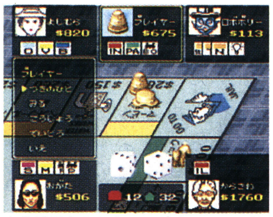
世界的に有名なボードゲーム『モノポリー』。多くのボードゲームにも影響を与え、『いただきストリート』などのコンピューターゲームの原型ともなったボードゲームがスーパーファミコンに再び登場した。

細かい計算などはコンピューターがやってくれるので、それを理由にボードゲームを嫌っていた人も気軽にプレーできる。

■対人の醍醐味

サイコロを振ってボード上を回り、土地を買いながら相手の破産を狙う。たくさん土地を持つよりも、同じ地域の土地を集めることが重要。相手の土地と自分の土地との交換が、ゲーム中盤からのヤマ場だ。

強くなったコンピューターとの対戦も悪くないが、やはり対人プレーこそが楽しいゲーム。誰と土地を交換するか。相手の交渉に応じるか。双方の状況、ボード上の配置などを見て、自分に有利になるような取り引きをする。相手が欲しそうなものと自分の欲しいものを取り替えるのが基本だが、こうした対人の駆け引きの奥深さこそがモノポリーの持ち味だ。



糸井重里なんかもモノポリーファンだ

■コンピュータのありがたさ

今回の『2』では、5人プレー用のアダプターを使うことにより、最大5人までプレーできる。実はこれがけっこう重要な要素だ。ゲームのバランス面から見ると、『モノポリー』は5人によるプレーがもっとも面白いプレーになるといわれているのだ。ボード版なら、人数が足りなければあきらめるしかないが、このゲームならコンピューターを加えて常にベストの5人で遊べる。ボード版の弱点をも補ってくれるこのゲーム。対戦相手に不足しているなら重宝するゲームだ。

スーパーファミコン

95年3月31日
9800円

将棋　麻雀

ゲームの目的■将棋と麻雀の2in1／発売元■バリエ／4M／SA-1（高速思考チップ）搭載

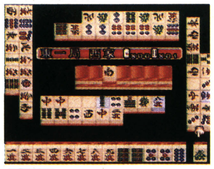
Jコード 003441

父の日のプレゼントに最適？

将棋と麻雀が一本に入っているという、おやじ心をくすぐるソフトだ。

将棋も麻雀もルールはだれでも知っているポピュラーなゲームである。それだけに強くなりたいと思うゲームでもある。

こっそりと腕をみがいておきたい、この2つのゲーム。このソフトにでてくる対戦相手は、6人の棋士と6人の雀士。みんな一筋縄ではいかない技者なので長く遊べそうだ。一人きりの長い夜のお共に。

もう一方も楽しい


スーパーファミコン

95年3月24日
8900円(予)

ゲームの達人

Jコード 001295

ゲームの目的■将棋をはじめとする4種類のテーブルゲームを納めたソフト／発売元■サンソフト／CD-ROM

4種類が1本でお得

将棋、麻雀、連珠、プレイスが1本に。ちなみにプレイスとは、マス目に交互にコマを置いて、最終的にその数を競うゲームだ。これで知らなかった人でも安心。

サターン

ゲーム用語のA to Z

スプライト

アーケードや家庭用のゲーム機、ホビー用途パソコンに搭載されている、ゲームキャラクタなどを高速に表示するしくみのこと。また、それによって表示されるキャラクタをスプライト（オブジェクト）と呼ぶ場合もある。この機能が無いマシンでは、アクションやシューティングなど、速度を要するゲームは作りづらい。

95年3月31日
6950円

球転界

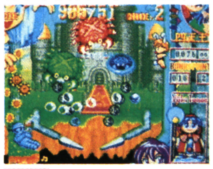
ゲームの目的■ファンタジーを舞台にしたとっても明るいピンボール／発売元■テクノソフト／CD-ROM／／メモリーカード対応

Jコード 004430

今日はみんなでピンボール

とびっきりコミカルなピンボール台。天空界、地上界、魔界の3つのステージに分かれ、それぞれに魔女やサタン、ハーピーなど、癖のあるキャラクターたちが待ちかまえている。

プレーヤーは剣士、魔法使い、竜人の3人から1人を選び、ボールの破壊力、得点力など、そのキャラクターの特技を利用してクリアをめざしていく。魔界の四天王を倒せば、最終ステージでボスと対決だ。このプレーの流れなら、ファンタジー好きにも楽しめる。

とっても明るいゲーム画面


プレイステーション

95年3月24日
8900円

ゲームの達人

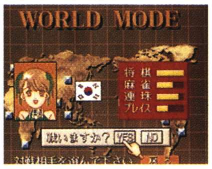
ゲームの目的■将棋をはじめとする4種類のテーブルゲームを1本に納めたソフト／発売元■サンソフト／CD-ROM

Jコード 001287

4種のゲームでお得な感じ

このタイトルから、シドニィ・シェルダンの小説を思い浮かべる人も多いだろう。英会話ソフトと勘違いする人さえいるかもしれない。でも、このゲームはそれとはまったく無関係だ。

これは4種のテーブルゲーム、将棋・麻雀・連珠・プレイスを1本にまとめたお得な感じのオムニバス。それぞれ、初段から達人までの相手と順に対戦する修行モード、世界の強者と対戦するワールドモード、それにフリー対戦の3つの遊び方ができる。

1粒で4回お徳なのね？


プレイステーション

もうぼーっとしてたまらん！というのも新しいソフトを手に入れたからなんだけど。とりあえず帰ってくる頃には頭が冴えてくるんだナ。不思議なことに。もうこんな性格が先生にもばれているので「ニューソフト買ったんだろ」なんて言われ、授業中の“箸休め”となっています。（フーミン不眠症）

五劫のすり切れ

95年3月17日
9800円

スーパーピンボールⅡ
～ザ・アメイジング・オデッセイ～

Jコード　001546

ゲームの目的■１億点取得でステージクリア新ステージへ。全３面／発売元■メルダック／12M

美しさが目を引く本物志向ピンボール

■遊び手の視点
ピンボール台をプレーヤーの視点から見た美しい画面。スムーズに転がるボール。まるでモニターの中にピンボール台が設置されているかのような雰囲気を感じさせてくれる。

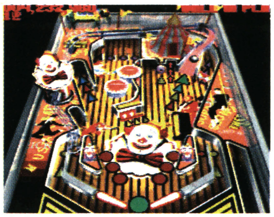
従来のＴＶゲームのピンボールは盤面に対して真上から見たアングルで表現されていた。だが、このゲームに収められた全3種の台は、どれも画面手前側が広く、奥にいくほど狭く表現されている。これは前作の『ビハインド・ザ・マスク』と同様のアングル。もちろん、それによってボールを見失うようなことはない。

■手軽に本物のピンボール
絵も音も本格的だ。だから、言い方は悪いが、プレイ中にあっと驚くこともない。今までのＴＶゲームのピンボール作品のほとんどには、非現実的な設定が盛り込まれていた。ボールが当たれば爆発するターゲット。全く別の画面に切り替わっての、ボーナスステージ。盤面をうろつく大きなモンスター……。

このゲームにそんな「遊び」を求めるとがっかりする。ここにあるのは、1台何10万円もする本物のピンボール台を小さなカートリッジに収めたものとしての価値。本物のピンボールを手軽に遊ぶための道具と考える人が手にするべきゲームだ。

■技術力が生む新機能
なるべく本物のピンボールに近いプレー感覚を再現するため、とても多くの優れた技術が使われている。なめらかな転がりが追求されたボール。マルチボールになったときに画面が重くならない処理。立体で交差しあう空中レーンの表現。様々なパターンできらめく照明……。

ゲーム自体の難易度は高い。初心者はプレーが長持ちしない。本物のピンボールを追求した結果生まれたバランスだ。


空中レーンでのボールの動きは見事

スーパーファミコン

95年3月31日
6800円

サイドポケット2
～伝説のハスラー～

Jコード　001350

ゲームの目的■対コンピューター戦・対人戦など、ゲームの種類も多彩なビリヤード／発売元■データイースト／CD-ROM

画面の中はもうプールバー

■正統派ビリヤード
ファミコンのほか、多くのハードで発売され、知名度の高いビリヤードゲーム『サイドポケット』。豊富なゲームモードと操作性の良さなどが特徴のこのゲームが、さらに強力になって登場する。サターン初のビリヤードとしても注目のタイトルだ。

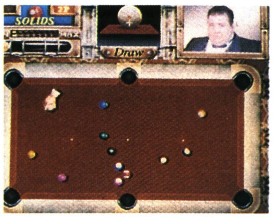
■プールバーの息遣い
ラシャの目までわかるほど精密に描かれた台や、影がついた質感のある球などは、やや暗めの色づかい。このひんやりとしたグラフィックは、プールバーのクールな雰囲気にぴったり合っている。

ストーリーモードはBーG. Gファミリーの面々と、エイトボールでの真剣勝負を繰り広げる。掛け金制のルールで、掛ける金額いかんで一発逆転などもあり、スリルのある勝負が楽しめる。

■豊富なゲームの種類
1人プレーではナインボールやエイトボール、ローテーションなど5種類のゲームができる。また、２人プレーでは、スリーボールなどの3種類が加わり、8種類になる。

モード自体も、前述のストーリーモードの他に、5種類のゲームをそれぞれ勝ち抜いていくトーナメントモードもあり、なかなか飽きさせない作りだ。

■簡単操作でハスラー気分
もう一つの特徴は操作の簡単さ。このゲームなら、実際にはキューを扱うのがどんなに下手なプレーヤーでも、キューを空振りしたり、ラシャに穴を開けたりすることはない。狙いさえ合わせてやれば、必ずその通りに転がっていく。あとはどう球が転がるかといった計算をするだけだ。誰でも手軽に、プロフェッショナルの気分で、本格的な勝負を堪能させてくれるゲーム。



こまかい所まで描き込まれた精密画面

サターン

95年3月10日
9500円

Superリアル麻雀PⅣ
+相性診断

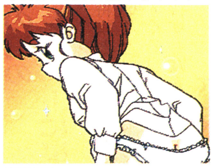
ゲームの目的■アーケードで人気を得た、麻雀ゲームの移植版。相性診断モードでは、前シリーズの少女たちも登場／発売元■セタ／CD-ROM／16歳未満不適

Jコード　001643

雀荘DEデートの気分

このシリーズは、女の子たちが服を脱ぐときに見せる恥じらいの表情が受け、アーケードで絶大な支持を得ている。この作品の彼女たちも魅力的。デモからして、たわわな胸が、ぶるんぶるん揺れるのだ。

また、登場する美少女たちとの相性診断モードもある。ただ、相性診断テストを受けるためには麻雀に勝たなくてはならない。雀荘でデートしているような気分。彼女が麻雀を知らなくて淋しい思いをしている人にも、おススメできる。

写真はPC9801版のものです


3DO

95年未定
14800円

スーパー将棋2

Jコード　004448

ゲームの目的■異なる３種類のモードで遊べる将棋ゲーム／発売元■アイマックス／再販

マウス対応でラクラク

『スーパー将棋』の続編。コンピューターの思考がより強化された。個性ある戦法を持ったキャラクターと対局でき、全国トーナメントモードなど遊び方も豊富。

スーパーファミコン

95年3月3日
8800円

スーパー花札

Jコード　010391

ゲームの目的■花札の「こいこい」を楽しめるゲーム／発売元■アイマックス／4M／バッテリーバックアップ／再販

花札初心者でも安心

「こいこい」を異なるふたつのゲームモードで楽しむ。ルールや解説などもゲーム中で説明してくれるので初心者でも遊べ、対戦成績も記録してくれる。

スーパーファミコン

95年2月17日
6800円

ファン・ゲーム

Jコード　002526

ゲームの目的■５つのミニゲームにお絵描きと音楽作成のツールがプラスされた子供向けソフトウェア／発売元■ヴァージンインタラクティブ／CD-ROM

子供用に作られた福袋

■エコノミカルおもちゃ箱
このソフトには、シューティングゲームがふたつと、ネズミを操作するアクションゲーム、そして神経衰弱とスライドパズルの、計5つのミニゲームが入っている。この中でも、神経衰弱とスライドパズルは、子供だけでなく大人も混じって、ワイワイ楽しめる。

またアクションゲームは、子供より大人が熱中するかも。ルールは、敵から逃げながら迷路内にあるエサを全部食べるだけだ。キャンディーを食べれば立場が逆転、敵を追いかけることになり、これがまた楽しい。

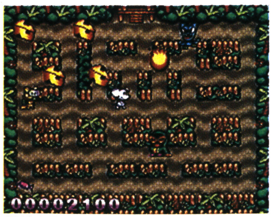
ふたつのシューティングゲームは、宇宙空間で戦うものとザリガニの形をした自機を操作して、海中で戦うもの。特に後者のほうは見た目のインパクトはある。

■大人がしっかり説明
このソフトウェアは、お絵描きと音楽の楽しさを子供に教えることができる。ペイント機能を使えば、画面内のホワイトボードに絵を描かせられる。ほかにも無着色のイラストが用意されているため、それを使ってぬり絵をさせることも可能だ。さらに、描いた絵をスタンプにして動かせる。

また作曲機能では、音符を置いて作曲ができるほか、あらかじめ用意された曲を聞くこともできる。アレンジだって思いのまま。

このように機能は多彩。しかし、そのぶん覚えるのが大変。大人が子供といっしょに操作を覚えるのがいいだろう。

ゲームと教育用のツールが1本にまとまり、しかも比較的安価に抑えてある、というのは評価できる。だがそれだけに、ゲームのオリジナリティのとぼしさや操作の重さ、凝った絵や曲を作ることができるのに、電源を落とすと消えてしまうという部分は気になってしまう。まるで福袋のようなソフトウェアだ。



単純なゲームほど、子供はハマれるのかも

3DO

マークの見かた
◎ 長く遊べる
⌂ 短期間でも熱中できる
▲ 長く遊べて熱中度マル
⏰ プレイ時間長い
⏰ プレイ時間短い
♡ ライトユーザー向き
♤ ヘビーユーザー向き
▲ 難易度高め
▼ 難易度低め
○ とっつきやすい
知 知的におトク
☺ アバンギャルドな世界観
□ 斬新なシステム、ルール
▨ マニア向け
👁 パット見であなどるな

95年3月3日

3800円

UNO 2

スモールワールド

Jコード 000787

通信対戦・カラー対応のコンパクト版

■カードゲームのアレンジ

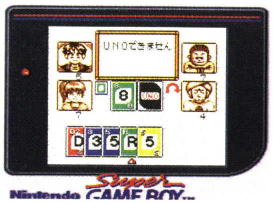
駆け引き、カード采配に人間味が表れる面白さ。人の弱みに付け込む。一瞬で天国から地獄へ、地獄から天国へ。ボロ勝ち、ボロ負け。リーチ状態でUNO宣告を忘れたらペナルティ。UNOとはイタリア語で「1」の意味。トランプでいえばページワンか。

　UNOは4人以上で遊ぶためのカードゲームだ。それ以下でも遊べることは遊べるが、大人数で「気付いたら朝になっていた」を体験できる遊びだ。

　TVゲームへのアレンジは過去に前例が2回。発売は本作同様トミー。『UNO2』の前に『UNO』があった。スーパーファミコン版もあった。対戦相手のキャラクターをたてて、一般ルール以外に「国盗りモード」などのバリエーションを持つのは3作共通。前作は待ち時間が長いのが欠点だったが、新作ではある程度早くなった。さらに、スーパーゲームボーイならカードに色がつくので見分けやすくなった。

■手軽さのためのUNO

　元々、多人数プレイが基本のカードゲームだけに、麻雀のようにコンピュータキャラの設定は重要。だが、ここがどうも問題のようだ。各キャラとも、ある程度の個性は持っている。だが、プログラムの質がどうこうではなく、人間味が問題だ。人間にあってコンピュータにないのが「矛盾」「弱み」「間」。駆け引きの背後に流れる絡み合い。それこそUNOならではの楽しみ。コンピューターに再現できるだろうか……。仕方がないと思う。仕方がないが、徹夜はできない。本物のほうが安いし、楽しい。通信対戦もできるが味気ない。手軽に、単純に、そして1人でUNOを楽しむ気持ちがある人にはお薦めしよう。



ルールの説明もしてくれる

ゲームの目的■純粋にUNOをプレーするモード＆国盗りモード。日本・国際ルールあり／発売元■トミー／1M／カートリッジ／スーパーGB対応／対戦ケーブル対応、4人用アダプタ対応／1〜4人用

ゲームボーイ

95年3月17日

9800円

スーパー雀豪

Jコード 001686

強くなるということに終わりはない

■画面のなかにあなたが

　このソフトの最大の特徴は、ほかのソフトと違いサンプリング機能を搭載しているところ。この機能はプレーヤーの打ち方や癖などの個性をコンピューターがサンプリングして、対戦相手が似た打ち方をするというもの。10回、100回と対局をすればするほど、プレーヤーに近い腕前で、似た打ち方をしてくる。

　自分と似た打ち方の相手と対戦することは、諸刃の剣だ。適当に打てば、相手もそれなりにしか反応してこない。これでは上達しない。自分自身が真剣に打つことで、相手も真剣に打ち返してくる。

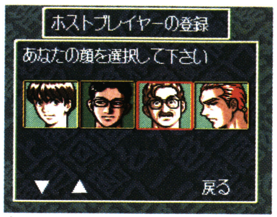
　それにより、いつでも互角の腕前を持つ相手と戦う緊迫感が味わえ、自分をライバルにして切磋琢磨し続けることが出来る。

■個性的な相手がいっぱい

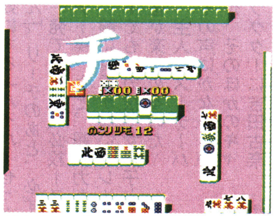
ゲームは4人打ち対戦のみだ。プレーヤーが1人で優勝を目指す個人戦や、4人でチームを組み、その合計点を競いあう団体戦やコンピューターから好きな対戦相手を選べるフリー対戦（サンプリング機能が使えるのはフリー対戦のみ）などの6つのモードがある。

　対戦相手は40人もいて、それぞれユニークな口癖や決めゼリフを持ち、個性的な打ち方をする。ルール設定も変更が可能だ。

　このゲームは、自分自身と戦う雰囲気を味わいたい人や、周りに腕を磨き合うライバルがいない人におすすめできる。



自分対自分の真剣勝負



鏡よ鏡、一緒に麻雀しとくれ

ゲームの目的■イカサマがなくモードも充実！で、実力派の人も満足できる麻雀／発売元■ビクターエンタテインメント／8M

スーパーファミコン

95年2月10日

9800円

さいばらりえこのまあじゃんほうろうき

Jコード 001384

りえぞうワールドをゲーム化

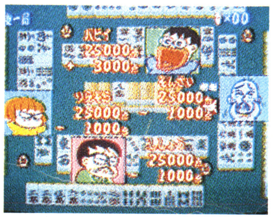
■ぶっとび麻雀

　漫画家、西原恵理子の出世作『まあじゃんほうろうき』をゲーム化。ファンにはお馴染みのあのキャラ、このキャラと卓を囲むことが出来る。選局によって変化する喜怒哀楽の激しいキャラ達の表情、各キャラの決めゼリフ「みみぢがでるー」「いまボキね、うんこちびった」「ゼニはみんなヘビのものざんす」など原作の持ち味をROMカセットに凝縮。16人の強豪を勝ち抜き、優勝を目指す「雀皇戦モード」。勝負ごとの厳しさ、はかなさが描かれたシナリオを進めていく、「シナリオモード」。好みのキャラと気楽に対戦できる「フリー対局モード」の3つのモードが用意されている。場風、西入、2翻縛り他、ルール設定も細かく変更できる。

もっと楽しくなる

『まあじゃんほうろうき』を読まずしてサイバラを語るなかれ。麻雀小説の最高傑作、阿佐田哲也の『麻雀放浪記』と同名作だが、内容は似て非なるもの。おぼえたての腕前ながらも、果敢にプロに挑戦し、借金を増やしていくサイバラの姿には涙を禁じえない。単行本は、竹書房から、現在全4巻が発売中。

「負け」のカタルシスもある



サイバラと愉快な仲間たち

ゲームの目的■人気漫画家・西原理恵子の『まあじゃんほうろうき』の登場人物たちと卓を囲む／発売元■タイトー／4M／バッテリーバックアップ／1人用

スーパーファミコン

95年3月24日

6800円

麻雀悟空　天竺

ゲームの目的■麻雀で勝ち進みながら天竺を目指す麻雀ゲーム／発売元■シャノアール／NECホームエレクトロニクス／CD-ROM

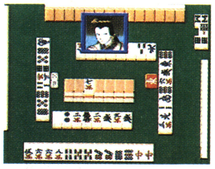
Jコード 004103

西遊記が舞台の純粋な麻雀

　『麻雀悟空』は、いかさまをしないことで定評があり、多くのシリーズが発売されてきた。その最新版がこの『天竺』だ。

　このシリーズの特徴は、純粋に麻雀だけが楽しめること。フリー対戦と腕を鍛える修行の旅の2つのモードがある。修行の旅は、三蔵法師や孫悟空などから1人を選んで天竺を目指す。途中に現れる妖怪を倒すことで段位が上がる。妖怪を1匹選んで、打ち方を指導してもらうことや、細かいルール設定もできる。

西遊記の舞台で麻雀の旅



PC-FX

95年3月

7800円(予)

麻雀悟空　天竺

ゲーム目的■規定の成績を上げて上級者をめざす、西遊記のキャラクターを使ったイカサマ無しの4人打ち麻雀／発売元■（株）シャノアール／3.5inch1枚／5inch1枚／HD専用／MS-DOS3.0以上／VM以降　ノート対応

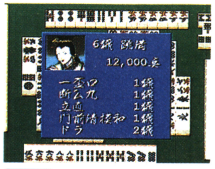
Jコード 004090

1人で4人打ち麻雀の駆け引きを鍛錬

　美少女脱衣モノやイカサマなんでもありのものではなく、ただ麻雀が打ちたい人向け。難易度設定はあるが、経験がものをいう駆け引きが要求されるので、麻雀上級者に勧められる。

　登場する18人の雀士は、染め手や鳴きが多いなど、一人一人の思考に個性がつけられている。そのため、人間相手の実戦麻雀に近いプレー感が味わえる。それに、ローカルルールや特殊役などの設定も簡単に変えられるので、自分が慣れたルールでプレーできる。

画面はPC-FX版です



PC9801

これからのゲームは感性よ。今まではゲームといえばゲーム好き野郎の特権だったけど、これからはお母さんがマウスをチョイチョイって操作して感覚的に楽しめて、しかもスッゲー面白いゲームが出来ちゃうんじゃないの。楽しみだよね。テレビでチャンネルまわすようにゲームを選べちゃう時代になるだろうしね。（ジャコベッテー）

五劫のすり切れ

羽生名人のおもしろ将棋

95年3月31日
12000円(予)

Jコード 003042

ゲームの目的■羽生名人の次の一手、変則ルールのおもしろ将棋の入ったバラエティ将棋ソフト／発売元■トミー／8M／バッテリーバックアップ／1～2人用／スーパーファミコンマウス対応

天才と呼ばれる男の秘密を知る

■最強のあかしをみる

これは、羽生善治名人の強さの理由がわかるソフトだ。

羽生名人は最年少で名人になり、前人未踏のタイトル7冠に王手、現役将棋プロ最強の24歳である。

将棋では、1つの場面に、100通り以上の手が考えられるそうだ。その中で、たった1手を選び取るのは、理屈を越えた「ひらめき」であるといわれている。プレーヤーは、このソフトで、その「ひらめき」の一瞬を見ることができるのだ。

羽生名人の名勝負20番が、「名勝負回顧録」に入っている。ライバルにして大先輩にあたる米長邦男・九段との名人位をかけての激戦。棋聖と呼ばれ将棋界の歴史をつくってきた大山康晴・十五世名人との戦い。

その指し手の1つ1つが、画面の中の将棋盤で再現される。プレーヤーは羽生名人の「ひらめき」の1手を、肌で感じることができるのだ。

ポイントごとに、羽生名人自らの解説と次の1手クイズが入るので、自分だったらどうするのか考えてみるのも楽しいだろう。

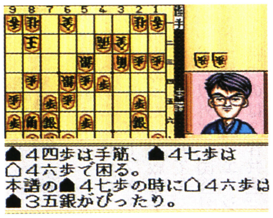
■おもしろ盛りだくさん

このソフトでは、他にコンピューターとの対局だけでなく、変則ルールのおもしろ将棋が4つ入っている。

相手の駒が見えない「ついたて将棋」、自陣に地雷が置ける「地雷将棋」、好きな駒配置、持ち駒で戦える「将棋大戦略」、成った駒にお面がかぶされて、記憶力がためされる「お面将棋」など、対戦でやったら楽しそうなものばかりだ。

羽生名人の将棋の深さを味わったあと、肩をほぐすつもりでやるのがいいだろう。

このソフトは、羽生名人のファンや、将棋の好きな人におすすめだ。


☗4四歩は手筋、☗4七歩は
☖4六歩で困る。
本譜の☗4七歩の時に☖4六歩は
☗3五銀がぴったり。

名人を越えられるか？

将棋倶楽部

95年2月24日
8800円

目的■過剰演出を排除したシンプルなコンピューターとの対戦将棋／発売元■ヘクト／2M／カートリッジ／1人用

Jコード 003450

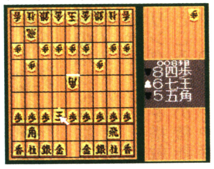
将棋のスパーリングパートナー

画面には、将棋盤と駒があるのみ。いっさいの演出を排除した、シンプルなソフトだ。

このソフトには3万手の定跡が入っているという。その定跡をもとに、コンピューターはプレイヤーの差し手に対して、反撃してくるわけだ。

プレーヤーはこのソフトをスパーリングパートナーにして、自分で学んだ定跡をためしてみるといい。それから人と対戦すれば、自分の腕があがったことに気づくだろう。

シンプルな画面だ



アイドル雀士 スーチーパイLimited

95年3月24日
6900円

ゲームの目的■ツミコミや破壊などのアイテムを使い美少女たちと楽しく麻雀／発売元■ジャレコ／CD-ROM

Jコード 000850

美少女に凄い攻撃ができる麻雀ゲーム

漫画家園田健一がデザインした女の子たちが麻雀の相手。勝つと女の子の水着姿が見れる、健全なお色気路線のソフトだ。

プレーヤーは得意のツミコミ技を持つ7人の中から1人を選んで勝負をする。ボーナスゲームの神経衰弱では、凄いアイテムが貰える。相手に振り込んだときに、当たり牌を破壊して無効にする「ハイパーせっかん」。リーチのあと、必ず一発でツモる「必殺！スーチー棒」など、超強力だ。

腕に自信がないプレーヤーでも、力技で女の子と麻雀が楽しめるのだ。

主人公スーチーパイの声にかないみかが、そのほかのキャラクターに吉田古奈美や冨永みーならが出演している。

ゲーム用語のAtoZ

対戦格闘ゲーム編

町のゲームセンターでは、対戦格闘ゲームが大人気。見知らぬ者同士が勝負に興じる風景は、今ではすっかりあたりまえのものになった。しかし、予備知識がないと入って行きにくいのが対戦ゲームの世界。興味はあるけど近寄れない、そんなシャイなあなたに送る、対戦格闘ゲームのABC。

●対戦台／乱入

対戦ゲームとはいえ、もちろん1人でも遊ぶことができる。その場合はコンピュータが相手をしてくれるのだが、ゲームセンターで「対戦台」と書かれた台には注意が必要。それは他人との対戦を前提とした台なので、いつ見知らぬ相手が挑戦して来ても文句はいえないのだ。その場合、相手はこちらがゲーム中でも強引に割り込むことができる。そのため、この割り込みのことを、一般に「乱入」と呼ぶ。

●キャンセル（技）

格闘ゲームでは、多彩な技が瞬時に、連続的に放たれることになる。そこで、ゲーム側がプレイヤーの入力スピードに取り残されないため、技1個分の動画表示の後半部分を「キャンセル」し、さっさと次の技の判定に移行してしまう場合がある。この特性を意図的に利用した連続技のことを、「キャンセル技」という。

●先行入力

ひとつの技をキャンセルし、その後、連続的に出す技を、画面表示に先駆けて入力しておくこと。キャンセル技には必要不可欠な行為。

●連続技

格闘ゲームでは、1発目が当たると2発目以降も必ず当たるという、有利な特性を持った技の組み合わせのことをいう。

●コンボ

連続技とほぼ同義だが、『スーパーストリートファイターII』で用いられ、以降、定着した。「キャンセル技」よりも、意図的に用意され、演出された技という印象が強い。

●めくり

格闘ゲームのキャラクターは、必ず前後の概念を持っている。つまり、技を出したり防御したりする際、前後どちらを向いているのか、という判定がなされるわけだ。そこで、前方から敵めがけて飛び込み、敵が前方を防御したところで、敵を飛びこすようにして背後を攻撃する、という方法が成立する。これを「めくり」という。

●待ち

ゲームやキャラクターにもよるが、対戦格闘ゲームでは、概して敵の動きを見てから対応するほうが有利である。そこで、自分からは決して攻撃を仕掛けず、ひたすら相手の出を待つ、という戦法が生まれた。これを「待ち」という。一般に、この戦法をとるのはモラルに反することとされる。

●ハメ

プログラムの穴ともいえる、非常に安易な一種の連続技。被攻撃側が回避不能なものに限ってこう呼ぶ。有名なのは『ストリートファイターII』の「投げハメ」。相手が防御しているところにパンチを入れ、すかさず投げてしまうというもので、パンチを防御した時点ですでに回避は不能である。マニアの間では、しばしば「どこまでがハメか」で議論になるが、もちろん、使うと嫌われる。

●必殺技

特殊な操作でのみ出すことができる強力な技。体力が一定値を下回らないと出ないなど、より条件の厳しいものは、「超必殺技」などと呼ばれる。

●削り

通常、攻撃を受けても防御すればダメージは受けない。しかし、必殺技の類に限っては、防御の上からでも微量の体力を奪うことができる。これを「削り」という。避けにくい「削り技」ばかり多用するのも、いさぎよい戦い方とはいえない。

●硬直時間

大技を出すと、次の動作に移るまで、操作を受け付けない時間ができる。これを、それぞれの技に固有の「硬直時間」という。要するに「隙」だが、こ

●溜め

一定時間、レバーを特定方向に入れ続け、解放と同時にボタンを押すことで出せる必殺技がある。この準備行為のことを、「溜め」という。

夢中にイマジネーション。

【将棋対局】

初級者から上級者まで実力にあわせて対局できる、4段階強さ調整機能付き。移動範囲表示機能も付いて駒の動きも一目でわかり初心者でも安心です。

【羽生名人の名勝負回顧録】

羽生名人の名勝負20局が収録されています。名人が、作戦や対局のポイントを解説してくれます。さらに、大事な場面では羽生名人からの、次の一手の問題も出ます。初級者から上級者まで楽しく観戦できます。

【おもしろ将棋】

◆緊張感の勝負◆

「ついたて将棋」（VSコンピュータ専用）

コンピュータ側の駒が画面に表示されません。ただし、コンピュータが駒を動かすときは、一時的に見ることができます。相手が何を考えているのか、ハラハラドキドキする将棋です。

◆一発逆転を狙え◆

「地雷将棋」（対戦プレイ可）

自陣に地雷を置くことができます。敵の駒が地雷に触れると吹き飛ばされ、その駒が自分の持ち駒となります。相手がワナにはまってくれると、一発逆転がある将棋。

◆陣形戦略を試す◆

「将棋大戦略」（対戦プレイ可）

指し始める前に、自陣に駒を自由に置くことができます。さらに「王将」以外は持ち駒にすることも可能です。ウォーシミュレーションゲームのように、戦略と作戦が楽しめる将棋。

◆記憶力を磨け◆

「お面将棋」（対戦プレイ可）

相手の駒が成ると、駒の大きさや表示がすべて同じになります。覚えておかないと、何の駒が成ったのかわからなくなってしまいます。記憶力も試される、とっても頭を使う将棋。

■パパもうれしい、本格設計の数々■

- ●使用する盤と駒の選択機能（駒2種類／カラー設定）
- ●時間・棋譜等読み上げ機能
- ●持将棋自動計算機能……等など満載！

［対局時計］

将棋ファン必携の「対局時計」を独立したモードとしても使用できます。この「対局時計」は音声による秒読みの機能もついたすぐれものです。

Ⓒ（社）日本将棋連盟 Ⓒ弦巻 勝 ⒸSOMETHING GOOD, INC.
ⒸHIROSHI・YAMASHITA Ⓒ1995 TOMY

羽生名人の
おもしろ将棋

'95年3月下旬発売予定 予価12,000円（税別）

SA1チップ搭載

SA1（スーパーアクセラレータ）はスーパーファミコンの各種機能強化に役立てる目的で開発されたスーパーファミコン専用のマイクロコンピュータのことです。

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)

トミーのおもちゃは、
おもちゃ券で買えます
◀このマークのお店でお求めください！

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

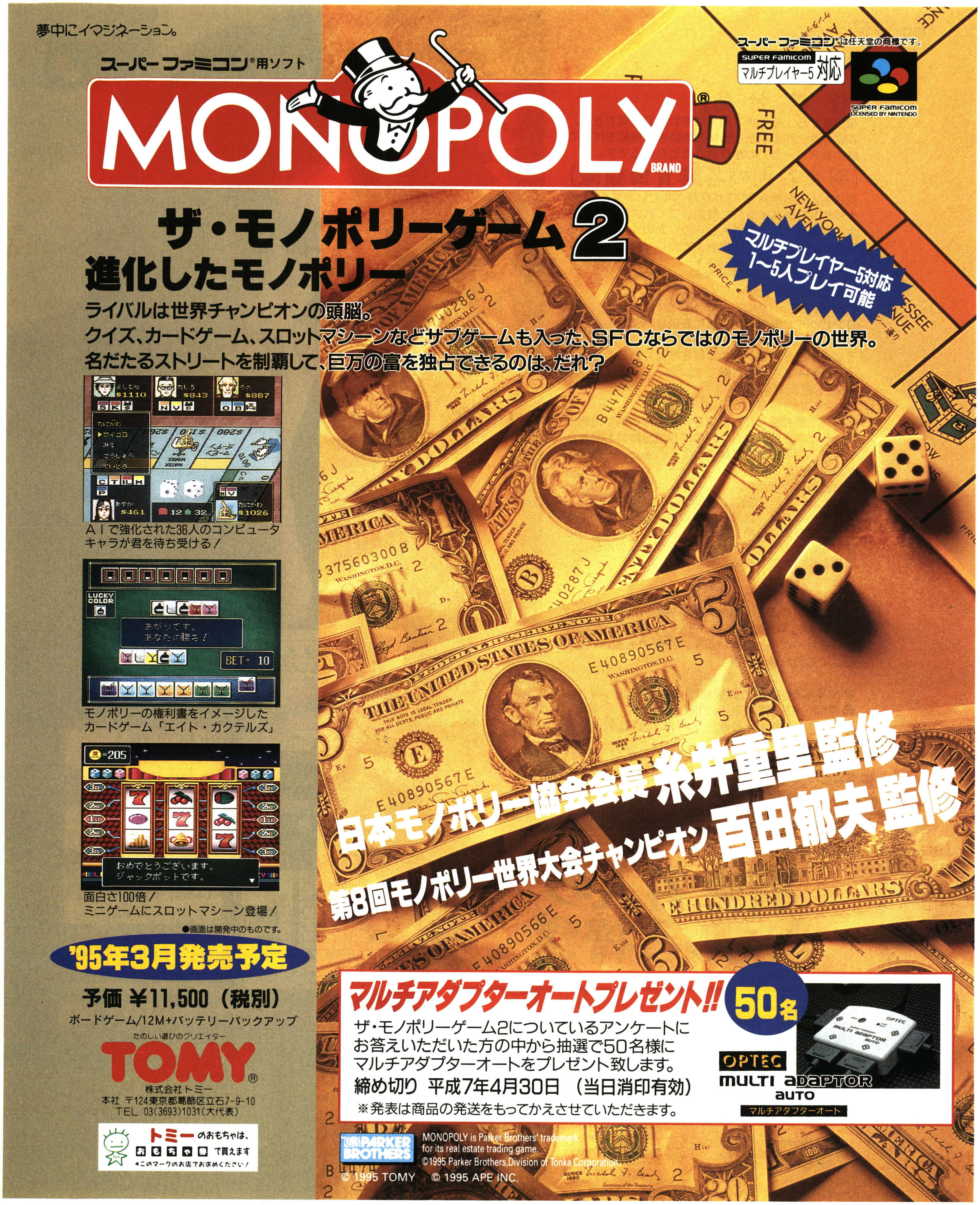
とにかく「おもしろい」、なるほど「おもしろい」！
羽生名人の
おもしろ将棋
PUSH START BUTTON
Ⓒ(社)日本将棋連盟／Ⓒ弦巻勝
ⒸSOMETHING GOOD, INC.
ⒸHIROSHI・YAMASHITA
13:28
後手 4五歩
50手目
先手 30秒 1分10回
手番 1手時間 考慮時間
後手 30秒 1分10回
先手 37手目
14:27
14:32
TOMY

☗4四歩は手筋、☗4七歩は
☖4六歩で困る。
本譜の☗4七歩の時に☖4六歩は
☗3五銀がぴったり。

（社）日本将棋連盟
推 薦

8Mバッテリーバックアップ＋SA1チップ搭載

羽生善治（はぶよしはる）
PROFILE
昭和45年所沢生まれ。15歳で四段プロ入り。
平成元年に「竜王」位獲得。当時史上最年少で初タイトル。
平成5年8月には、竜王、棋聖、王位、
王座、棋王を保持し史上最年少五冠王となる。
同年、将棋界初の1億円棋士に
また、都民文化栄誉賞に輝く。
平成6年初挑戦ながら名人位に就く。
同年12月「竜王」位奪取、史上初の六冠王に輝く。


MONOPOLY BRAND
FREE
NEW YORK AVENUE
よしむら $1110
たしろ $843
うの $887
たにがわ
▶サイコロ
みる
こうしょう
ていとう
あやか $461
12 32
たにがわ $1026
LUCKY COLOR
BET= 10
=205
OPTEC MULTI ADAPTOR AUTO

夢中にイマジネーション。

スーパーファミコン®用ソフト

MONOPOLY®

ザ・モノポリーゲーム2
進化したモノポリー

ライバルは世界チャンピオンの頭脳。
クイズ、カードゲーム、スロットマシーンなどサブゲームも入った、SFCならではのモノポリーの世界。
名だたるストリートを制覇して、巨万の富を独占できるのは、だれ？

ＡＩで強化された36人のコンピュータキャラが君を待ち受ける！

あがりです。
あなたの勝ち！

モノポリーの権利書をイメージしたカードゲーム「エイト・カクテルズ」

おめでとうございます。
ジャックポットです。

面白さ100倍！
ミニゲームにスロットマシーン登場！

●画面は開発中のものです。

'95年3月発売予定

予価 ¥11,500（税別）

ボードゲーム/12M+バッテリーバックアップ

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)

トミーのおもちゃは、
おもちゃ券で買えます
◀このマークのお店でお求めください！

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

マルチプレイヤー5対応
1〜5人プレイ可能

日本モノポリー協会会長 糸井重里 監修

第8回モノポリー世界大会チャンピオン 百田郁夫 監修

マルチアダプターオートプレゼント!! 50名

ザ・モノポリーゲーム2についているアンケートにお答えいただいた方の中から抽選で50名様にマルチアダプターオートをプレゼント致します。
締め切り 平成7年4月30日 （当日消印有効）
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

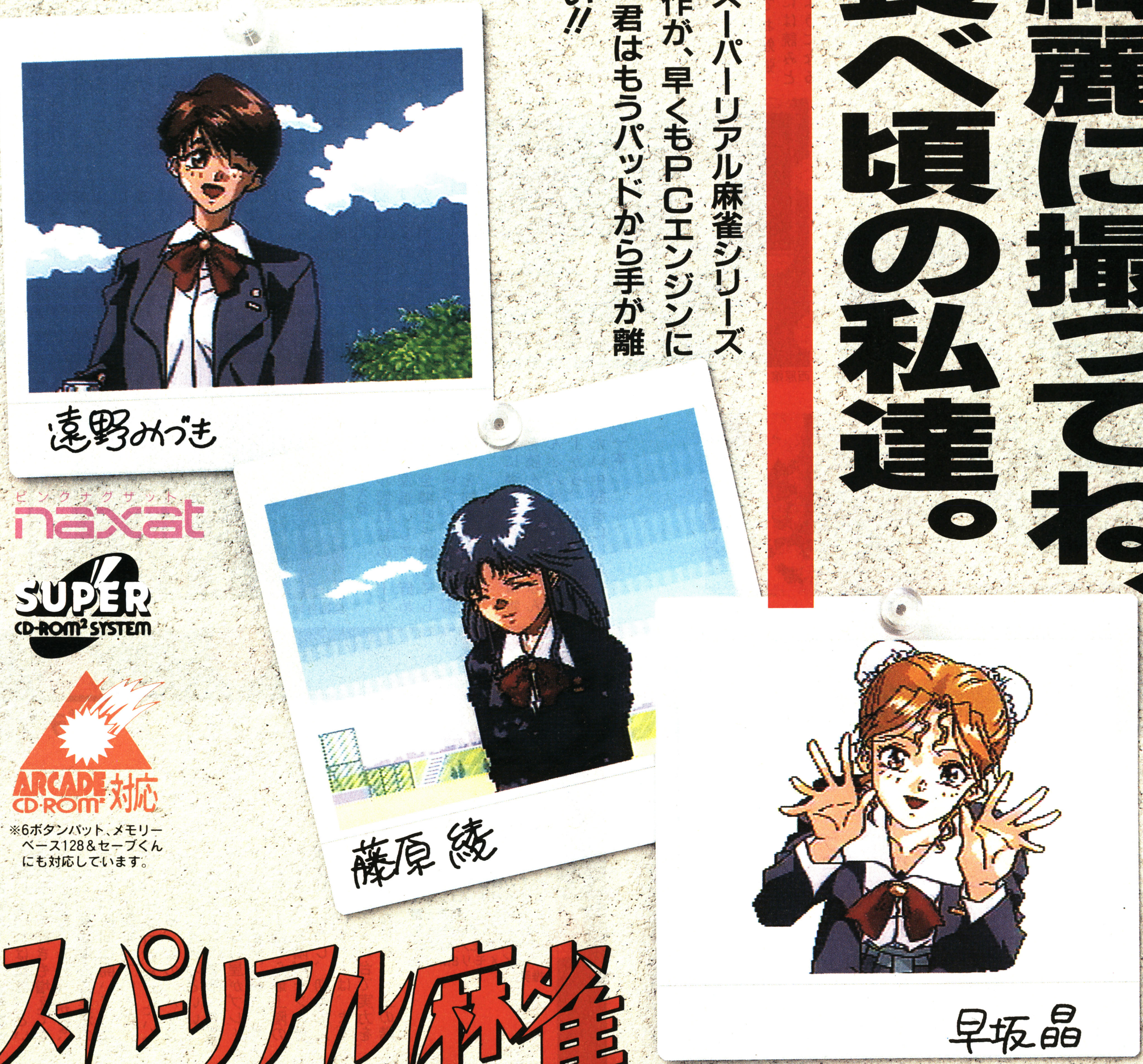
OPTEC
MULTI ADAPTOR AUTO
マルチアダプターオート

PARKER BROTHERS

MONOPOLY is Parker Brothers' trademark for its real estate trading game.
©1995 Parker Brothers,Division of Tonka Corporation.
© 1995 TOMY © 1995 APE INC.

綺麗に撮ってね、食べ頃の私達。

あのスーパーリアル麻雀シリーズ最新作が、早くもＰＣエンジンに登場。君はもうパッドから手が離せない!!



ピンクナグザット
naxat

SUPER
CD-ROM² SYSTEM

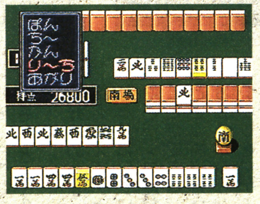
ARCADE
CD·ROM² 対応

※6ボタンパット、メモリーベース128＆セーブくんにも対応しています。

スーパーリアル麻雀

P.V カスタム

絶賛発売中！
9,800円



みづき、綾、晶の3人は大の麻雀好き。まったく性格の違うこの3人が「麻雀同好会」設立のため、一致団結しました。しかし、なかなか承認してもらえません。君は生徒会長兼写真部長となり、彼女達と麻雀勝負!!負けたら3人に協力しないといけないけど、勝てば彼女達は写真部の専属モデルに…。写真部長のメンツにかけて、生徒会長の名誉にかけて、彼女達といざ勝負!!
※恒例の「フリー対局クリアキャンペーン」も実施。詳しくは取扱説明書を見てね。

HE system
PC Engine

© 1995 naxat soft/1994 SETA

株式会社ナグザット
〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル
テレフォンサービス 03-5395-2088

ゲームについての
問い合わせはこちら！
フリーダイヤル0120-079310
（午前10時～12 午後1時～5時）

naxat soft

95年2月17日
10500円

ゲームの目的■初心者完全対応。銀玉親方ならではのベテラン技が光る攻略法が学べる／発売元■サミー／12Mバックアップカートリッジ

銀玉親方の実戦パチンコ必勝法

Jコード 003239

勝ちたい人集合！親方のパチンコ大学

■専門家による親切指導

有名パチンコライター、銀玉親方こと山崎一夫が手取り足取りパチンコ指導。

CR？ 権利台？ ぶっこみ釘？ 初心者にとって謎だらけの専門用語から、謎に満ちた釘の読み方、台別攻略などなどの、実践に役立つ情報を、分かりやすい言葉で徹底レクチャー。

パチンコ台は平和、三共大同といった大手メーカーの実機を使用し、「フィーバーフェスティバル」「フィーバークイーンII」「フィーバールーセントD1」「弾丸物語SP」「ニュービッグシューター」の5台が収録されている。

キャラクターデザインは「親方の弟子」こと、人気漫画家・西原理恵子が担当している。パンダのぬいぐるみ、チャイナドレスなど様々な衣装に身をつつんだ親方のコスチュームプレーを楽しむことができる!?

■実戦に強くなれる

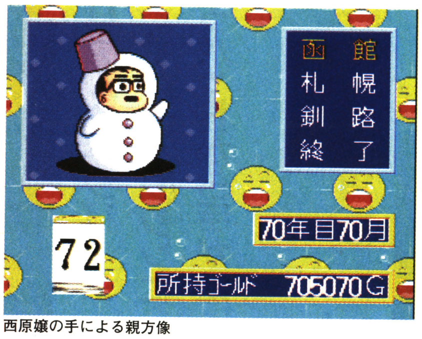
まずは入門モードでお勉強。一説には読みとれるようになるには、最低3年はかかる、といわれる釘の流れを拡大図で解説してくれたり、かゆいところに手が届く配慮が嬉しい。その他、知っているようでも知らなかった情報が、35項目にわたり解説されている。もう初心者じゃない、なんて通ぶっている人も、覗いてみるとよし。きっと役に立つ。

知識で頭がパンパンに膨れ上がったら、実戦モードで腕試し。全国10地域15店舗のパーラーをギャンブル行脚する。出やすい台、新装開店する店舗の話など、常連客から有力な情報を得て、効率良く稼いでいくRPG要素のあるモードだ。目標は100万ゴールド。

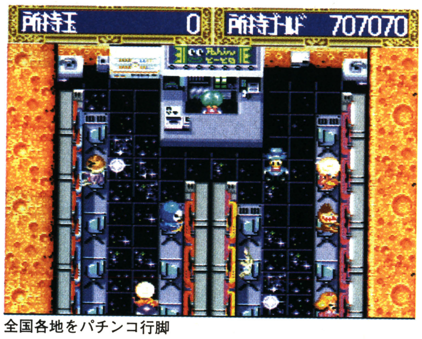
とにかく勝ちたい！ と願う人は実戦攻略モードへ。銀玉親方の手による実機攻略に即、役立つ情報が得られる。自分でパチンコ釘を調整し、玉の流れを勉強することで、出る台なのか、出ない台なのか、選択眼が養える。

リール回転数のデータはつい深追いして、貯めた玉を全部吐き出してしまわぬように、「勝負の引き際」を知ることが出来る。

巷に溢れるパチンコ雑誌を読んでも、ちんぷんかんぷんなんていうビギナーから、本気で強くなりたい中級者に、お勧めの一本。



西原嬢の手による親方像

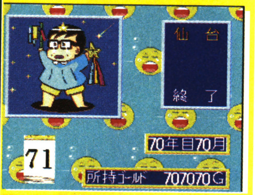


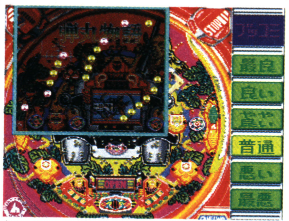
全国各地をパチンコ行脚

銀玉親方の正体

このソフトで監修役を務めている銀玉親方こと、山崎一夫さんをご紹介。漫画家の西原理恵子さんとタッグを組んで、専門誌や一般週刊誌に数多くの連載を持ち、パチンコの実戦的な攻略法を伝え続けている、パチンコ攻略ライター。監修、という役割にとどまらず、日頃お金と時間をたっぷりと費やし得た情報を提供している。

温厚そうな笑顔に、切れる攻略





釘診断で徹底チェック

ゲーム用語のA to Z

プロテクト

プログラムの無断複写や解析を防ぐため、暗号化やコピー防止処理などの工夫をほどこすこと。

特に有名なものとしては、フロッピーベースのソフトにかけられたコピープロテクトが上げられる。

こうしたプロテクトは、制作者の権利を守るために存在する。しかしその影響で、バックアップが取れなかったり、ハードディスク上でソフトが使えないなどの弊害も発生している。中にはマシンが心配になるほどディスクチェックを繰り返すものもあり、こうした例は笑い話では済まされない。

現在ではハードディスクの普及もあり、無茶なプロテクトは減っている。ユーザー側ももう少し不正コピーを自粛しようね。

ゲーム用語のA to Z

バックアップ

万一の場合に備えて、プログラムやデータのコピーを取っておくこと。これを怠ったために、泣きをみたユーザーは多い。

市販ソフトのバックアップは、購入者個人の使用に限り認められている。ただし現状では、バックアップに名を借りた違法コピーが花盛り。プロテクトの問題もあり、なかなか頭の痛いところだ。

ゲーム用語のA to Z

基板

IC部品などを配置した樹脂製のボードのこと。大型汎用機からパソコン、ゲーム機、はてはカートリッジまで、ボディ内にはこれが収められている。

また、ゲーマーが単に「基板」という場合には、最初からむき出しのアーケードゲームの基板のことを指す。こうしたアーケード作品を自宅でプレイすること。基板趣味とは、

95年2月24日
8800円

パチンコ倶楽部

Jコード 002402

ゲームの目的■一軒のパチンコ屋内にあるすべての機種を打ち止めにするパチンコシミュレーション／発売元■I.S.C.／3.5inch／空HD10M以上／WIN3.1以上／メモリ8M以上推奨

昼夜問わずマウス片手にパチンコ研究

■一軒すべてパチンコ台

玉と釘のぶつかる金属音を聞いていれば幸せ、というパチンコ好きも増えてきた。しかし、悲しいかな、パチンコ屋は風俗営業法のために24時間は開いていない。店が閉まっているときでもパチンコがやりたい、というなら、この『パチンコ倶楽部』を遊ぶといい。

『パチンコ倶楽部』では一軒のパチンコ屋がプレーヤーの来店を待っている。この店は1階から最上階の5階まで、各階パチンコ台ばかり。しかし、初めて入店したプレーヤーは、まず1階のパチンコ台で実力を見せねばならない。上の階へ行くのは、各階のクリア条件を達成してからだ。

次々と条件を満たして上へ進み、最上階の条件をクリアすると、ゴールドカードが手に入る。以後は、好きなときに好きな台で打てるようになるわけだ。

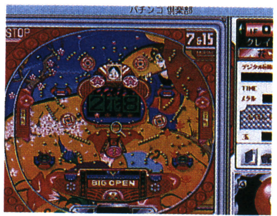
■人気台完全シミュレート

登場台は、スーパーネオチューンや花天国など、実際にパチンコ屋で稼働していたものがほとんどだ。もちろん、オリジナル機種もあるので、新鮮な気持ちで取り組める。

マウス1つで、機種説明から釘の状態や玉の強弱までコントロール可能だ。パチンコには詳しいがコンピュータはちょっと、という人でも難なく操作できる。

実際の機種が並んでいるにしろ、すでに現役ではない台が多い。そのため、パチンコ攻略ソフトというよりも、パチンコを遊ぶためのものと考えたほうがいい。

好みの台を見つけたら、腰をすえてチャレンジ。それなりにワクワクするようなパチンコ屋気分を味わうことができる。打ち止めたときの快感もなかなか。お金のかからない暇つぶしを、ゲームにもとめる人に。



ゴージャスなパチンコ屋に挑戦

マークの見かた
長く遊べる
短期間でも熱中できる
長く遊べて熱中度マル
プレイ時間長い
プレイ時間短い
ライトユーザー向き
ヘビーユーザー向き
難易度高め
難易度低め
とっつきやすい
知的におトク
アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール
マニア向け
パット見であなどるな

95年3月30日
11800円

ゲームの目的■家庭で現在発売中のパチンコ台を攻略できる実機シミュレーション／発売元■日本テレネット／16M／バッテリーバックアップ

京楽・三洋・豊丸Parlor! パーラー!

パチンコ3社・実機シミュレーション

Jコード 003204

パチンコ実機シミュレーター最大手登場

■手ごたえあるパチンコ台

今まで負け続けていた、あのにっくきパチンコ台に家にあるスーパーファミコンで借りを返すことができる。

このゲームは、実際にパチンコ屋においてある京楽の権利物、三洋のCR機、豊丸のデジタル機が、家で楽しむことのできる実機シミュレーションゲームである。

台は、本物と同じカラーリング、液晶部分は同じプログラム。玉の転がり、釘の跳ね返りはかなり本物に近く、玉の重さを感じられる程である。またリーチがかかるとデジタル面が拡大され、プレーヤーの緊張感を高める演出も。

このゲームの目玉は、それぞれの台の解説つき攻略モード。スーパーファミコンソフトならではの機能が満載である。

プレーヤーは釘の角度を自ら8段階に変えることができる。そこで、玉のスピードを変えられるスローモーション機能、玉の転がった残像が見える軌道確認機能をつかって、台における釘の角度の良し悪しがパチンコ台を使って研究することができるのだ。

滝のようにジャラジャラと流れ落ちるパチンコ玉がゆっくりと残像を残しながら一つ、一つ、落ちていく姿は、どこかしら感動的ですらある。

ただ、パチンコ台が1画面に収まっていないので、玉の動きが一目でわからないのが残念だ。

■台と店の相性を見極める

パチンコで勝つには、自分の得意な台が、ちょうどよく設定された店に行くことが重要。

フリーモードではパチンコ屋を攻略する。このゲームに登場するパチンコ屋は全部で4店。どの店も、玉の交換率、連チャン制限、釘の締めかたが違う。このゲームで扱われている6種類のパチンコ台が、店の性格にあわせた設定でおかれている。プレーヤーは、台と店の相性を見分ける楽しみが味わえるのだ。

このゲームでは時間がリアルタイムに流れている。店によっては、時間によって無制限になる店もあり、プレーヤーは時間にあわせた店選びを楽しめる。

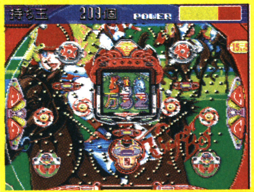
開店時の10時に店に入ると軍艦マーチが、閉店時には蛍の光が流れ、プレーヤーの気持ちをかきたてる演出も。だが、その時間以外はBGM一切無し。さびしいと思う人は、自分で音楽を用意してプレーするのがいいだろう。

パチンコ台の選択は、ただ並んでいるだけのシンプルなもの。プレーヤーは打っている人の背中越しに釘を見て、打つ台を決めることもできる。

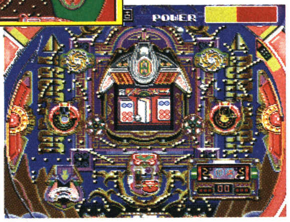
ゲーム自体に過度な演出は施されていない。パチンコ台の再現以上のサービスもない。だが、1台20万円といわれるパチンコ台が、1本のソフトで6台も自分のものにできる。まったくぜいたくなソフトである。パチンコ屋の雰囲気を味わいながら、台分析を多角的にできる、実機シミュレーターの最大手シリーズ第2弾だ。

CR機ってなんだ

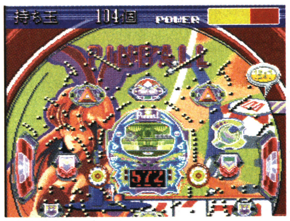
三陽のCR・スーパーボーイII



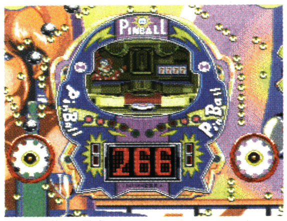
風営法の改正により連チャン機に規制がかかったため、かわりに人気を得たのが、プリペイドカード専用のCR機だ。このテの台は大当たりの確率は低いが、一度大当たりすると、次に大当たりする確率がアップする、確率変動機能を持っている。そのために当たればでかいが、当たらなければリスクもでかいギャンブル性の強い台。



豊丸のドンファン



京楽のピンボール



玉の残像が見える

ゲーム用語のAtoZ

代名詞になったゲームたち

どこの世界でも、ある特定の固有名詞が、ジャンルや傾向を表す代名詞として使われる例が見受けられる。油性フェルトペンを「マジック」と呼ぶのが、その代表例だろうか。

ゲームの世界では、主に「×××型のゲーム」という表現において、特定のゲームタイトルが使われる。要するにそれは、定着したゲームスタイルの先駆的存在となったゲームたちである。そんな例の数々を、ここに紹介してみることにしよう。

●マリオ

背景が横方向に流れ、右に向かって進んでいくタイプのアクションゲームを、「横スクロール型アクション」、または、「マリオ型アクション」と呼ぶ。アクションゲームの基本ともいえるスタイルで、モデルはもちろん、『スーパーマリオブラザーズ』である。

●ドラクエ

平面的に表示されたマップの上を移動し、ランダムに敵に出会う。町に入れば住民との会話があり、ストーリーが進む。そして戦闘は、コマンドと乱数によって数値をやりとりするタイプ。それが、「ドラクエ型RPG」である。ほかならぬ『ドラゴンクエスト』が火付け役となったRPGブームの時代には、「ドラクエ型RPG」が無数に発売された。

●グラディウス

移動方向を横ベクトルに設定した「横スクロール型シューティングゲーム」の代名詞となったゲームが『グラディウス』。このスタイルは、それ以前にも、けっしてなかったわけではない。ただ、最初にヒットして、認知されたのが『グラディウス』だったのである。

●テトリス

上から下へ、落下してくる物体を一定のルールで組み合わせ、消す。そんなルールの、ある程度反射神経を要するタイプのパズルゲームが、「テトリス型」と呼ばれる。それ以前にはまったく類例のないオリジナルゲーム、『テトリス』が世界的な大ヒットを記録して以来、それこそ無数のフォロワーが雨後の筍のように登場した。しかしゲーム業界では、ライターのとみさわ昭仁氏が提唱した「落ちモノ」という呼称が定着している。

●大戦略

ボードゲームの流れを汲んだ、ヘックスマップ（マップを蜂の巣状の六角形の組み合わせで表現する方式）タイプのリアルな戦記物シミュレーションを、「大戦略型」という。さまざまに応用されて、数多くのバリエーションを生んだ。

●光栄

これはゲーム名ではないが、一連の「内政型」戦国武将ものシミュレーションゲームによって、同種のゲームは、しばしば「光栄型」と呼ばれる。『信長の野望』シリーズがその代表格。

●ウィザードリィ

『ウィザードリィ』は、ただでさえコンピュータRPGの元祖といえる存在。しかし、「ウィザードリィ型」と呼ばれるのは、3D表示により、一人称の視点で表現された迷路の中を冒険するタイプのRPGである。「3Dダンジョン型RPG」という呼称が、より一般的かもしれない。

●ファイナルファイト

もともと『ファイナルファイト』は「マリオ型アクション」の延長線上にあるが、格闘ゲームへの橋渡し役として記憶されている。「ファイナルファイト型」と呼ばれるのは、手足の動きがはっきりとわかる大きめのキャラクターで、殴る・蹴るの格闘アクションを主体としたもの。横スクロール型だが、多少の奥行きがあるのも大きな特徴。同じカプコンの『ストリートファイターII』を通じて、後の対戦格闘ゲームに与えた影響は計り知れない。

●ストII

対戦格闘アクションという、一主流をなしたジャンルをたった1作品で確立してしまった歴史的名作、それが『ストリートファイターII』だ。だから、のちの対戦格闘ゲームで確実に「ストII型」とは違う、といい切れるものは、今のところ『バーチャファイター』くらいしか存在しない。

意外と面白いのがモグラたたきゲーム。ワニも可。ただ出てくるモグラをたたくだけなので抑圧された日常を強いられている私にとってはなくてはならないものになってます。この前会社の人達に誘われてモグラたたきをしました。もちろんスコアは私が一番。その日以来「モグラ」と呼ばれてしまい、モグラをたたく手にいっそう力の入るこの頃です。（モグラ）

五劫のすり切れ

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ホールへ接近。ルームで感動。

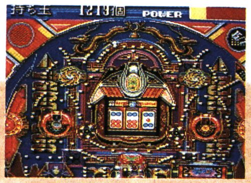
「京楽・三洋・豊丸　Parlor！パーラー！」は、個性的なCR機・権利モノ6台を搭載したパチンコ実機シミュレーションゲーム・第2弾です。実戦を想定したリアルな演出と一段と充実した各種機能がパチンコファンの熱き期待と信頼に応えます。

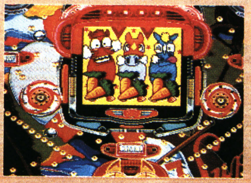
KYORAKU
Bar Bar Bar

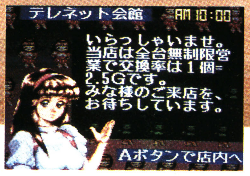
プレイヤーを魅了する話題の再現性。
実戦をサポートする各種機能も充実。

新機能満載

- 玉の軌跡を再現する **スローモーション機能**
- 8方向に調整自在の **釘調整システム**
- 臨場感あふれる **店内実況放送**
- 大当り確率UP **じゃんバリモード**






テレネット会館　AM 10:00

いらっしゃいませ。
当店は全台無制限営業で交換率は1個=2.5Gです。
みな様のご来店を、お待ちしています。

Aボタンで店内へ

- ●迫力の上下2画面スクロール
- ●リーチ時にスロット部分がズームアップ
- ●特色豊かなパーラー4店舗が登場
- ●他の客が店内をリアルタイムで移動
- ●閉店時までの詳細データ＆出玉グラフ
- ●止め打ち／電動が選べる「固定打法」

個性派6台搭載

- Bar Bar Bar（京楽）
- ピンボール（京楽）
- 天国KISS（京楽）
- CRスーパーボーイII（三洋）
- ドラドラ天国3（豊丸）
- ドンファン（豊丸）

パチンコ実機シミュレーションゲーム・シリーズ第2弾！

京楽　三洋　豊丸

Parlor!パーラー!

パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム

台湾・香港　パチンコ体験ツアープレゼントキャンペーン!!

A賞『3泊4日 台湾・香港 パチンコ体験ツアー』……（20歳以上の方）20名様
B賞『PAQY（パッキー）カード1万円分』……………（18歳以上の方）50名様
C賞『オリジナルテレホンカード』…………………………（18歳未満の方）100名様

問題

『Parlor！パーラー!』パチンコ3社・実機シミュレーションゲームは、京○・三○・豊○の個性派6台を搭載したスーパーファミコンのゲームです。（○内に文字を入れてください）

●応募のきまり
官製ハガキに①問題の答え②郵便番号・住所③氏名④年齢⑤職業又は学年⑥電話番号を明記して下記のあて先にお送りください。
※年齢等の記入もれがありますと抽選外となる場合がありますのでご注意ください。

●あて先
〒170　東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
日本テレネット『Parlor！パーラー！プレゼントキャンペーン』係

●キャンペーン期間
2月10日（金）～3月31日（金）当日消印有効

●発表
厳正な抽選の上、4月のスポーツ新聞夕刊紙広告にて当選者を発表します。
※海外旅行実施時期は5月連休明けとなります。
旅行主催：東急観光　協力：夕刊フジ　協賛：日本テレネット

スーパーファミコン専用
パチンコ実機シミュレーションゲーム
16メガ バッテリーバックアップ搭載

©KYORAKU/©三洋物産/©TOYOMARU/
TELENET JAPAN 1995

3月30日発売予定

希望小売価格 11,800円（税別）

株式会社日本テレネット
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル　TEL.(03)5394-6601

爆笑オール吉本！クイズ王決定戦

95年3月24日
8800円

ゲームの目的■いくつかの独立したクイズゲームをプレー。さらにボクシングなどのミニゲームもあり／発売元■アテイン／CD-ROM

Jコード 003913

笑うための吉本タレントクイズ集合体

■ギャグとクイズと実写

満ちあふれる一発芸。数十秒に1回は笑わせてくれる。実写のタレントたちがTV画面そのままにしゃべり、個性をふりまく。

『爆笑オール吉本！クイズ王決定戦』の最大の特徴は画像処理だ。本物の吉本タレントたちが出演するクイズ番組という設定。クイズ以外にも、色々な種類のゲームが入っている。

特番と普通の番組、2つのモードがある。特番は次々にクイズをこなしていく。普通の番組は9種類のクイズから好きなものを選んで遊べる。キャラクターはどちらも10人のなかから選べる。

■手軽な9つのモード

番組モード内で選べるのは9つのゲーム。クイズが5つ、その他のゲームが4種類ある。どれもプレー時間は短く、手軽に遊べる。

クイズはどれも工夫を凝らしてある。「クイズ顔面シャッター」など、答をミスすると、シャッターで顔を押される。実写のキャラクターが苦しむのがおかしくて、ついつい間違えてみたくなる。

クイズに正解すると女の子カードをひいて、ツーペアやスリーカードなどの役を作る「O.D.Pのハートにキッス」も楽しい。

クイズ以外のモードも愉快だ。群衆の中からチャーリー浜を見つけだす「チャーリーを探せ」をはじめ、さまざまなタイプのものがある。

■文化としての吉本

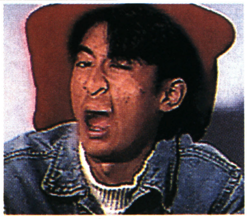
吉本興業の面々を題材にしているからには、それなりにターゲットをしぼっている作品だと受けとれる。事実、ゲーム進行中には、これでもかというくらいにギャグが入る。

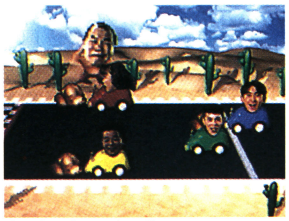
関東と関西では吉本そのものに対して認識が全く違う。関西では日常の親子の会話にさえも登場する話題なのに対して、関東では数年前にブームが起きるまで知名度は低かった。

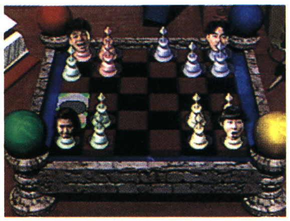
東京に専用劇場まで作られようとも、このゲームで見られるギャグのすべてを知っている関東の人は決して多くはない。関西の人と関東の人では全く違った感想を持つに違いない。

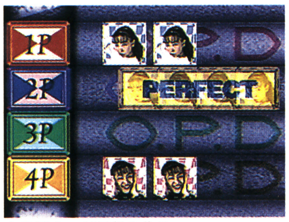
ゲーム性そのものではなく、キャラクター性に重点を置いているゲームだけに、思い入れのある人が手にすべきだろう。

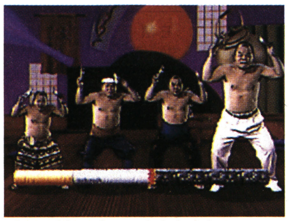
!? 3DO ☺

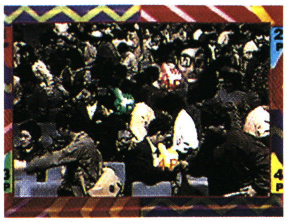

シャッターで顔つぶし

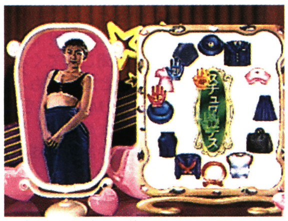

車を先に進めた者が勝つ

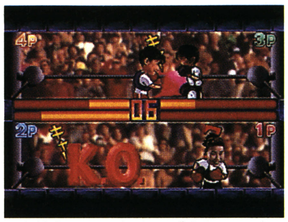

正解するとチェスの駒を動かす


女の子カードで役を作る


ボタン連打でキャラを大きくする


動く絵の中にチャーリーがいる


指定された制服を着せる


4人総当たりのボクシングもある

雀神伝説

95年2月24日
6900円

Jコード 003590

ゲームの目的■勝って女の子を脱がす麻雀ロールプレイングゲーム／発売元■NECホームエレクトロニクス／CD-ROM／アーケードカード専用

脱がせるためには何でもヤル？

■女の子がいっぱい

アニメ調の17歳の女の子が主人公。戦闘シーンを麻雀で行う、ファンタジーロールプレイングゲームだ。主人公の行く手をはばむ敵はみんな女の子。麻雀で上がると、女の子の鎧が脱がされていく。

上がるごとに一枚、一枚露出度アップ！　外見は恐ろしげだが、脱がすと実はかわいい子だったりして、その豹変ぶりに驚かされることもあり、楽しい。

主人公も負けると、もちろん脱ぐ。自虐的なエッチを味わうこともできる。

ただし、脱ぐといっても下着姿程度。かわいいエッチを楽しみたい。

■けっこう本格的ロールプレイングゲーム

麻雀は比較的簡単に勝てるようになっているが、戦ってレベルアップし、成長することがやはり必要。

相手の上がった手の得点がダメージになるため、レベルアップして体力を増やしておかなくては、大きい手で上がられたときすぐにやられてしまう。そのためには、弱い敵と戦い、経験を積み、お金を稼ぎ武器や鎧を買うのだ。

武器や鎧は、それぞれ上がったときのダメージを増減してくれる。

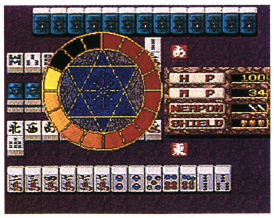
このあたりの作業は、ロールプレイングゲームと同じ。むしろ、女の子の脱いだ姿が見れ、麻雀の上がったときの喜びが味わえる分だけ、得してるといえるだろうか。

■積み込みアリの麻雀

麻雀自体は簡単だ。敵はリーチをすれば、ほぼ確実に上がってくる。その敵に勝つために、主人公は魔法を使い、好きな上がり手の積み込みを行うことができるのだ。

初心者にはアドバイスモードで、捨てる牌が表示されるので、麻雀に気を取られないで、このゲームを楽しむことができる。

!? PCエンジン


いざというときは魔法で逆転

マーフィーだよ全員集合！

95年2月20日
6000円

Jコード 002691

ゲームの目的■大流行した『マーフィーの法則』をCD─ROM化／発売元■バンタン電脳工場／CD-ROM／CPU486040以上推奨／RAM8M以上／WIN3.1以上

思わず「あるある」

『マーフィーの法則』が原作。ナレーションに合わせて、アニメムービーが流れる。ナレーションは、日本語か英語かを選べる。5種類のミニゲームも楽しめる。

!? WINDOWS

クイズ・キング オブ ファイターズ

95年3月10日
29800円

Jコード 001198

ゲームの目的■さらわれたユリを救出するためのファイターによる勝ち抜きクイズ／発売元■ザウルス／122M／カートリッジ

拳と頭脳の格闘クイズ

SNK格闘ゲーム3タイトルのキャラクターが、スゴロク風マップで勝ち抜きクイズを行う。対ボス戦は格闘ゲーム風で、答えによって必殺技が出るのがご愛嬌だ。

!? NEO-GEO

マーフィーだよ全員集合!!

95年2月20日
6000円

ゲームの目的■『マーフィーの法則』をCD－ROM化。ミニゲームやムービーも楽しめる／発売元■バンタン電脳工場／倍速CD-ROM1枚／CPU040以上推奨／RAM8M以上／

Jコード 002682

アニメムービー200本以上収録

原著の『THE COMPLETE MURPHY、SLAW』の全文を、日英2カ国語（ナレーションつき）で完全収録。フジテレビ『ウゴウゴルーガ』で活躍したCGアーティスト、うるまでるび氏たちによるユニークなアニメムービーを楽しみながら、遊び感覚で英語を学べる。さらに、クレー射撃や間違い探しなど、5種類のミニゲームが楽しめる、「マーフィーゲーム」コレクションもある。バラエティ番組のような、愉快なCD─ROMだ。

楽しいCGアニメが流れる

!? マッキントッシュ

うちには小5になる息子がいるののですが、その息子とファミコンでゴルフをやるのが楽しみです。必ず勝って父親の偉大さを知らしめている毎日です。そのうちこの息子も私を打ち負かし大きくなるんでしょうね。そしたら今度はマージャンだ。（教育パパ）

五劫のすり切れ

95年3月25日
11800円

ゲームの目的■アニメの映像を観ながら、英語が学習できる／発売元■光栄／24M／バッテリーバックアップ／ボイサーくん対応

EMIT Vol.1
～時の迷子～

Jコード 000213

自分のペースで英語を基礎から学習

■リラックスして英語を

『EMIT』は、自分の英語力をアップさせることができるソフトウェア。音声やメッセージが、日本語と英語に切り替えられるのは当たり前。短編小説のようなアニメの映像をテキストにしているため、気分は外国映画を観ながらの英語学習。

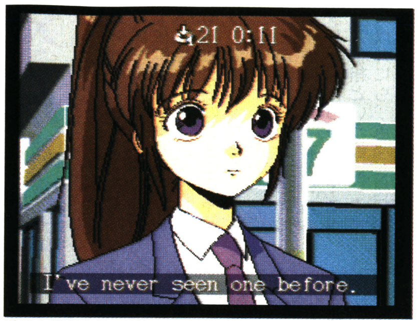
　またアニメの原作は赤川次郎氏、キャラクターイラストには、いのまたむつみ氏。さらに音楽は小室哲哉氏、といったぐあいに国内の有名人が多数、スタッフとして参加している。つまり、見知らぬ外国をひとりで旅しようとしたときに彼らと出会い、そして彼らが案内役を買って出た。そんな感じだ。本場の外国人に囲まれて教わるよりも、はるかに安心感があるはず。

■聞いて見て覚える

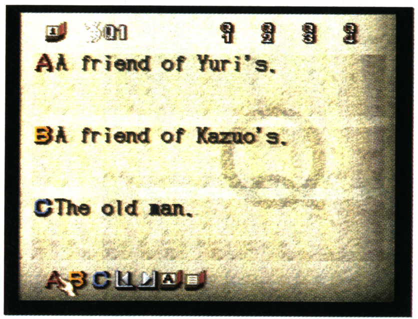
テキストとなるアニメーションは、SFとミステリーを足したようなストーリーだ。「時間」をキーワードに、高校生の少女と謎の男の交流がテーマとなっている。

　しかし、会話の中で使われている単語や表現は、中学から高校にかけて学ぶもの。さほど難しいレベルではないが、流暢な発音で聞かされると、なかなか分からない。そこでストーリーを1シーンごとに区切れるようにし、分からない箇所を繰り返してチェックできるようになっている。また、先の場面や前に見たところも、自由に再生できる。さらに、話の内容や今後のストーリー展開の予想といった、出題を受けることも可能。ほかにも、分からなかった単語を検索するモードもあり、辞書を用意する必要がない。最初は音声を日本語にして、メッセージだけ英語にするなど、背伸びせずに少しずつ英語に親しんでいけば、確実に英語を理解できる。

　近頃とりざたされているエデュテイメント（教育娯楽）ソフトの、ひとつのスタイルがこれだ。娯楽であるだけに、あきさせないための工夫が散りばめられている。英語の基礎を、短期間でなく長期間に渡って確実にマスターしたいと考えている人向けのソフトウェア。


21 0:11
I've never seen one before.

重要な単語や言い回しには、色が付いている

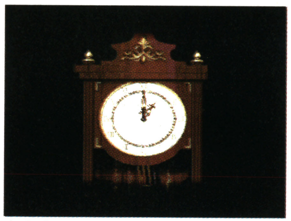

A A friend of Yuri's.
B A friend of Kazuo's.
C The old man.

練習問題は、3択。会話の内容が分かっていれば楽勝

もっと楽しくなる

周辺機器

『EMIT』スーパーファミコン版は、画像についてはカートリッジが担当、音声は付属のCDの中に収録されている。そして、これらをリンクするために使用する機械が、『ボイサーくん』。カートリッジと『ボイサーくん』をスーパーファミコンにセットし、リモコン付きのオーディオデッキにCDを入れて作動させると、よく動くアニメーションに合わせて、クリアな音声が聞こえてくる。CD―ROMと比べても、遜色はない。『EMIT』をより深く楽しむためには、ぜひ持っておきたい周辺機器だ。


まるでCD-ROMのアニメーション

I read the message scribbled by the old man.

この先の展開がどうなるか、予想する

95年3月17日
8800円

EMIT Vol.1
～私にさよならを～

Jコード 000205

自宅内留学で英語を修得

英語音声でアニメを観つつ英語を学習できるシリーズ第3弾。全シリーズに字幕表示やセリフリピートなど親切機能があり、初心者への配慮がなされている。

ゲームの目的■ミニドラマや練習問題などによって英語を学習するツール／発売元■光栄／CD-ROM／HD専用20M以上／バスマウス対応／CPU68030以上動作可能／RAM3.5M以上／漢字Talk7.1以上／BGM再生にはQuick Time Ver.2.0が必要

95年3月17日
8800円

EMIT Vol,1
～私にさよならを～

Jコード 000191

ウィッキーさん対策に

教材のアニメドラマを観ながら英語の学習ができる。自分の理解度によって、字幕や音声を変更できる。途中で投げ出しやすい人にもおすすめ。

ゲームの目的■ミニドラマや練習問題などによって英語を学習するツール／発売元■光栄／CD-ROM／バスマウス対応／RAM3.6M以上／MS-DOS5.0以上／要MSCDEX.EXE・NECCD.SYS／サウンドボード：PC-9801-86

95年3月25日
8800円

ゲームの目的■アニメの映像を観ながら英語を学習する／発売元■光栄／CD-ROM／バスマウス対応

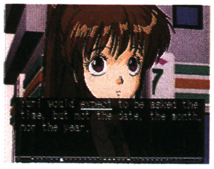
EMIT Vol.1～Vol.3

Jコード 000221

シリーズ3作が同時発売

サターン版だけでなく、スーパーファミコン、3DOやMacなどで登場している、『EMIT』シリーズ。音声やメッセージは、日本語と英語に切り替えられるため、自分のレベルに応じた学習ができるのが特徴。また、アニメーションの映像を教材にして学習する。登場する単語は中学や高校で習うものなので、サボってなければ英訳メッセージの内容も分かるはず。繰り返して学習すれば、確実に英語の理解度アップ

重要部分にアンダーライン


Yuri would expect to be asked the time, but not the date, the month, nor the year.

95年3月24日
10800円(予)

ドラゴンボールZ
超悟空伝　突激編

Jコード 002241

悟空に歴史あり

200人以上のキャラクターが登場。プレーヤー独自の「孫悟空伝」が楽しめる。また、コマンド入力による戦闘シーンも必見。

ゲームの目的■悟空の冒険の歴史をたどるアクション要素のあるアドベンチャーゲーム／発売元■バンダイ／16M／バッテリーバックアップ

95年3月31日
8800円

マカロニほうれん荘
インタラクティブ

Jコード 004201

伝説のギャグ再び

高城剛が伝説のギャグマンガをゲーム化。ミニゲームのオムニバス。声優は吉本興業の人気タレント、音楽はアレスティッド・ディベロップメントと豪華絢爛。

ゲームの目的■ギャグマンガの世界を堪能できるインタラクティブゲーム／発売元■東芝EMI／CD-ROM

95年3月31日
8800円

ゲームの目的■70年代ギャグマンガの世界を楽しむハイパーマルチメディアゲーム／発売元■東芝EMI／CD-ROM

マカロニほうれん荘
インタラクティブ

Jコード 004197

マルチメディアで、鴨川つばめ！

高城剛のフューチャーパイレーツの第2弾である。原作は鴨川つばめの同タイトルの伝説的ギャグマンガ。

　プレーヤーは、その登場人物の一人「沖田そうじ」になり、トラブルメーカーの「トシちゃん」「きんどーさん」の2人を連れて、ギャグマンガの世界に入り込む。そこにはミニゲームが盛りだくさんだ。

　声優は吉本興業の人気タレント、音楽はグラミー賞のアレステッド・ディベロップメントとゴージャス。

ギャグ世界へようこそ

マークの見かた

◎ 長く遊べる	短期間でも熱中できる	長く遊べて熱中度マル	プレイ時間長い
プレイ時間短い	ライトユーザー向き	ヘビーユーザー向き	難易度高め
難易度低め	とっつきやすい	知的におトク	アバンギャルドな世界観
斬新なシステム、ルール	マニア向け	パット見であなどるな	

セサミストリート =ナンバーズ=

95年3月17日
7800円

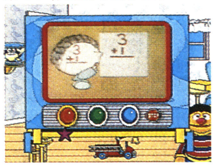
ゲームの目的■セサミストリートのキャラとゲームを進めながら簡単な算数を勉強する／発売元■EAV／CD-ROM

Jコード 001864

楽しみながら算数の基本が身につく

対象年齢3歳～6歳。楽しい仕掛けでいっぱいのセサミストリートを歩いているとビッグバード、アーニーとバート、カウントなどのおなじみの面々が話しかけてくる。それらのキャラクターとゲームを進めていくうちに、数の数え方と簡単な計算が、自然に身につく。印象的な歌と楽しいアニメーションを、テレビと同じクオリティーで多数収録。過剰な暴力や、性的描写などを控えているので、安心して子供たちに与えられる。

楽しい雰囲気で数字遊び



RPGツクール ～Super Dante～

95年3月31日
9800円

Jコード 000582

ゲームの目的■パズルを組み合わせるようにパーツでロールプレイングゲームを作る／発売元■アスキー／8M／バッテリーバックアップ／バックアップカートリッジ

自分だけの物語のコンビニエディター

■頭の中の物語がゲームに

ロールプレイングゲームが好きな人なら、一度は自分でも面白いゲームを作ってみたいと思ったことがあるだろう。例えば、「私ならもっと感動する物語が思い浮かぶわ」とか、「俺が考えるような、ちょっと変わったストーリーのゲームは他にないだろう」とか。

そんな夢をかなえてくれるのが、このソフト。スーパーファミコンで初の、自分でロールプレイングゲームが作れるツールだ。

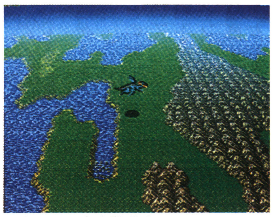
■必要なのは頭の中の物語

このゲームには、難しいプログラム知識など、一切必要ない。必要なのは、物語を思い描く想像力だけ。まずは、登場人物をイメージし、セリフを考える。シリアスなものやほのぼのとしたもの、ちょっとエッチなものなど、シナリオは自由に作れる。

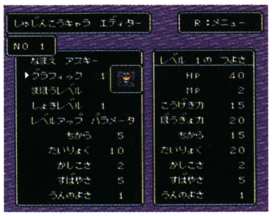
■パズル感覚でゲーム作り

ソフトの中はおもちゃ箱のよう。世界地図、いくつかの町、そこで暮らす人々…。また、入り組んだダンジョン、徘徊するモンスター。そして、プレーヤの分身となって戦うメインキャラクターたち。これらが全てパズルのパーツのようになり、ソフトに詰まっている。それを組み合わせるだけで、簡単にゲームが作れる。また、作ったゲームを友達に遊ばせて驚かせたりもできる。

完璧さを求めなければ、このソフトは与えられるだけの立場に不満を持っていた人たちのための夢のようなツールだ。



大空を飛ぶ竜も登場する



しゅじんこうキャラ エディター
R：メニュー
NO 1
なまえ アスキー
▶グラフィック 1
まほうレベル
しょきレベル 1
レベルアップ パラメータ
ちから 5
たいりょく 10
かしこさ 2
すばやさ 5
うんのよさ 1

レベル 1の つよさ
HP 40
MP 2
こうげき力 15
ぼうぎょ力 20
ちから 15
たいりょく 20
かしこさ 2
すばやさ 5
うんのよさ 1

細かい設定で勇者を作ろう

Amusement Planet 「PHANTASMAGORIA」

95年2月24日
8800円

ゲームの目的■ふしぎな惑星「ファンタスマゴリア」の世界をあるく／発売元■東芝EMI

Jコード 004219

どこにもない世界を歩く

たむらしげるの画集『PHANTASMAGORIA』を原作とした、本人の監修による作品。水晶の街やガラスの海などがある不思議な惑星を見てまわる。アミューズメント・パークにいるような楽しさだ。

星の住人はビル人間やガスクラゲなど、たむらしげるの作品ではおなじみのキャラクターが総登場。彼らの噂話を聞いて、オーロラショーや流星群を見たり、未公開の映画を観たり。透明な時間の中に憩いたい。

不思議な世界を体験する

PHANTASMAG
Tamu

ゲーム略語のA to Z

ゲームタイトル編

長い名称を詰めて呼ぶのは、日本人の常。ゲームの世界でも、それは変わらない。詰めて呼ばれるのが通例となってしまったゲームのタイトルを紹介していこう。

●ドラクエ

いわずと知れた、『ドラゴンクエスト』のこと。「ドラクエフィーバー」という言葉は、社会現象の用語にまでなった。

●FF

『ファイナルファンタジー』の略。人によって「エフエフ」と読んでいる場合と、「ファイファン」と読んでいる場合があり、互いに驚かされることがある。

●スーマリ

『スーパーマリオブラザーズ』の略称。ただしこれは、『マリオブラザーズ』というゲームがまだ現役だったころの呼称。最近は、単に「マリオ」と呼ばれることが多い。

●ストⅡ

『ストリートファイターII』の略称。「ストツー」と読む。ただし、前作の『ストリートファイター』は、けっして「ストワン」とは呼ばれない。

●ファミスタ

『プロ野球ファミリースタジアム』の略称。長年シリーズを出し続けるうち、メーカー側も「ファミスタ」と表示するようになり、結果、誰も「ファミリースタジアム」とは呼ばなくなった。

●桃伝／桃鉄

それぞれ、『桃太郎伝説』、『桃太郎電鉄』の略。普通に略せば後者は「桃電」なのだが、区別するためにこう呼ばれる。

●その他

定着したものをいくつか。ダビスタ→『ダービースタリオン』、サムスピ→『サムライスピリッツ』、がろでん→『餓狼伝説』、がろスペ→『餓狼伝説SPECIAL』、グラッツー→『グラディウスII』といったところ。やはり語呂のいいものだけが残っているようだ。

天地無用！ 魎皇鬼

ごくらくCD－ROMfor Windows

95年3月24日
7800円

ゲームの目的■クイズゲームを中心に、原作ファンが喜ぶお楽しみを満載したマルチメディアソフト発売元■パイオニアLDC／倍速CD-ROM／CPU486以上推奨／MS-DOS5.0以上／WIN3.1以上

Jコード 003794

『天地無用！』のすべてをここに凝縮

ビデオアニメ、小説、コミック、パソコンゲームなど、さまざまなメディア展開をみせ、4月からはテレビ放映もスタートする人気アニメ『天地無用！ 魎皇鬼』。その魅力がギッシリと詰まっているのがこのCD－ROMソフトだ。作品のあらすじがわかるストーリーダイジェスト、ユーザーの頭脳に挑む『天地無用！』100問カルトクイズ、留守番電話などに使えるキャラクターボイス集など、盛りだくさんな内容はMac版と同じ。

これで情報を押さえて下さい

天地無用！ 魎皇鬼

ごくらくCD－ROMfor Macintosh

95年2月24日
7800円

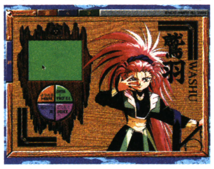
ゲームの目的■クイズゲームを中心に、原作ファンが喜ぶお楽しみを満載したマルチメディアソフト／発売元■パイオニアLDC／倍速CD-ROM／CPU68040以上推奨／RAM8K以上／漢字Talk7以上

Jコード 003808

ファンなら絶対欲しくなる宝箱的ソフト

ビデオやコミック、小説、にパソコンゲームと、多面的な展開で一部のファンに支持され、4月からはテレビ放映もスタートする人気アニメ『天地無用！ 魎皇鬼』。その魅力がギッシリと詰まっているのがこのCD－ROMソフトだ。作品のあらすじがわかるストーリーダイジェスト、ユーザーの頭脳に挑む『天地無用！』100問カルトクイズ、留守番電話などに使えるキャラクターボイス集など、内容は盛りだくさん。ファン必携の1本だ。

ファンのためのデータが凝縮



ゲームはあんまり好きじゃないんだけど、一回はまるとサルのように夢中になってしまうのです。そんな自分を知っているだけに、友達の家にいってもゲーム機にはふれないようにしています。必ず徹夜になっちゃうんだから。自分で自分がいやになっちゃうね。（モンキーゲーマー）

五劫のすり切れ

95年3月31日
5800円

クイズ・キング・オブ・ファイターズ

Jコード 001180

ゲームの目的■奪われたユリを取り戻すため、クイズで勝ち進んでいく／発売元■ザウルス／122M／CD-ROM

今度はクイズで格闘だ！

■クイズでバトルロイヤル

アーケードでも人気のクイズゲームのネオジオ版。

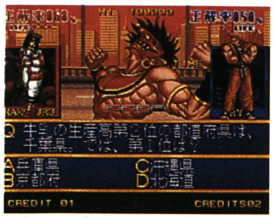
ネオジオ格闘ゲームの人気作、『餓狼伝説スペシャル』『龍虎の拳2』『サムライスピリッツ』の3タイトルのキャラクターたちが登場するこのゲームは、なんと勝ち抜きクイズだ。

『龍虎の拳』でさらわれたことのあるユリ。さらわれ癖でもついたのか、またもや連れ去られてしまう。彼女を取り戻すために、格闘のスペシャリストの彼らが、なぜか、クイズで闘いを繰りひろげていく。

■格闘クイズバトル

このゲームの特徴は、格闘ゲーム風のクイズバトルだ。これは各エリアのボスとの戦いの時に行われるもので、クイズに答えた方が相手を攻撃して、ヒットポイントを奪うというもの。

格闘ゲームの常に沿って、3本先取で勝負が決まる。クイズに答えるタイミングで技が変化し、必殺技などの大技は、画面いっぱいのグラフィックと共に相手に炸裂する。格闘ゲームが下手でも、思いきり相手を倒せる。格闘の恨みをクイズで晴らせ！



おなじみのキャラクターが登場

CREDITS03
CREDITS03
でかく書かれた迫力のグラフィック

■2P対戦も家なら白熱

普通のクイズゲームなら多人数プレーは協力することになるのが普通。だが格闘ゲームには、やはり対戦モードがあり、対戦だけのキャラクターや迫力の連続技も用意されていて、なんと天草四郎を使って戦うこともできる。キャラクター好きの格闘ファンにはおすすめ。

ネオ・ジオCD

95年2月17日
7800円

ゲームの目的■姓名判断／発売元■アリ・アドネ／CD-ROM

姓名判断

Jコード 003611

アルファベットも占える

山口純一郎とセム・リブラが監修した姓名判断のツールだ。専門の画数辞書をみて、名前を入力するだけで性格、男女相性、ビジネス相性、基礎運、成功運、社会運、初年運、中年運、総合運、環境運の10項目を判断してくれる。アルファベットでもオーケーだ。また、姓にあった名前をシミュレートしてくれるモードもある。

中国で漢字の発生と同時に生まれた、伝統ある姓名判断を、手軽に楽しんでみてはどうだろう。

格数によって変わる結果

95年3月下旬
7800円

Jコード 000515

平成天才バカボン

おりょうりでエデュテイメントなのだ

発売元■エモーションデジタルソフトウェア

ストーリーを追いながら、バカボン一家と英語や算数の勉強。

マッキントッシュ

ゲーム用語のA to Z

メモリ

コンピューターの最も基本的な部品の1つ。CPUはコンピューターの頭脳に当たる部品だが、その中にはほんのわずかなデータしか置いておけない。メモリの役割は、このCPUが扱えない分のプログラムやデータを蓄えておくことにある。そのためメモリの大きさは、コンピューターの性能に大きく係わってくる。

ゲーム職種のA to Z

関連業界編

●イラストレーター

イラストを描く人のこと。ひとくちにイラストといっても、その仕事の内容は雑誌でカットを描いたり、またゲームのキャラクターデザイン画を起こしたりパッケージイラストを描いたりと、多岐に渡る。花形といえる仕事はやはり後者の方で、末弥純や山田章博など、ゲーム業界の場合ファンタジー系のリアルな絵柄の描き手が重宝される傾向にある。

●オペレーター

ゲームセンターの個人経営者のこと。人気の新作基板の確保に頭を悩ますことが多い。また、若いオペレーターはゲーム誌で攻略のバイトなどもしているらしい。

●カメラマン

軽い取材や物撮り（プレゼントの賞品など、物品の撮影）のときは編集者が撮影するが、表紙やグラビアなど、ビジュアルが重視される場合は、カメラマンに仕事が依頼される。ゲーム業界には、かつて「画撮（画面撮影のこと）」専門のカメラマンもいたが、カラービデオプリンターの普及によって、それは見られなくなった。

●基板屋

通常は一般人は買うことができないアーケード用（ゲームセンターで稼動する）の基板を新品・中古ともに売買する商売の人。通販に強く、地方のマニアもよく利用する。

●（プロ）ゲーマー

攻略記事作成のため、ゲームを解いたり、データを採ったり、画面撮影をしたりする人のこと。イベントで目立つのも仕事のうちだ。その多くは十代後半から二十台前半のアルバイト。攻略に関わるので、ライターを兼ねることも多い。

●コンパニオン

ゲームの展示会などで、にこやかに商品の説明をする妙齢の美女のこと。ゲームキャラクターのコスプレをさせられることも多く、取材時には格好の絵ネタとなる。

●デザイナー

雑誌編集の分野では、ページのデザイン、レイアウトをする人のこと。レイアウターとも呼ばれる。編集者が自分でやることもある。DTPの普及で、その真価が問われるところだ。

●問屋

メーカーと小売り店の間に立ち、商品を流通させる人たちのこと。ゲームに詳しくない人も多く、見当外れな発注をすることも少なくない。メーカーにとっては、受注本数を決定する神のような存在である。が、バッタ屋（現金問屋）とどちらが小売店にとってありがたいかは、微妙なところ。

●編集者

この業界では当然、ゲーム雑誌の編集をする人。記事の企画を立て、スタッフや取材の手配をし、最終的に誌面にまとめるのが仕事。「台割り（ページ構成表）編成会議」は、通常、編集者同士のページの取り合いに終始する。他ジャンルの編集者以上に雑用が多い。

●編集アシスタント

編集者未満の身分の人を指す。おつかいで外を走り回ることが日常で、この段階で見切りをつける人も少なくない。

●マッパー

RPGなどの広大なゲームフィールドを、1画面ずつ撮影し、切り貼りして1枚のマップに仕上げたり、また、全体図を調べて書き起こすのが仕事。若い編集者やライターがやらされる。以前はハサミと糊で作業していたので汚いマップになりがちだったが、最近はDTPソフトで修正したり、最初からCGで描いたりするので、そういうことも少なくなった。

●（ゲーム）モニター

テストプレーヤーのこと。ソフト制作者の依頼を受けてサンプルロムで遊び、難易度やバランスの調整の参考になる意見を提出する。デバッガーを兼ねていることもあり、一見楽しそうだがうんざりすることのほうが多い。定職ではない。

●ライター

ゲーム雑誌や攻略本の文章を書く人のこと。記事によって求められる能力は異なるが、攻略の需要が高く、ゲームが上手ければそれなりに有利なようだ。なにかとルーズな人が多い。

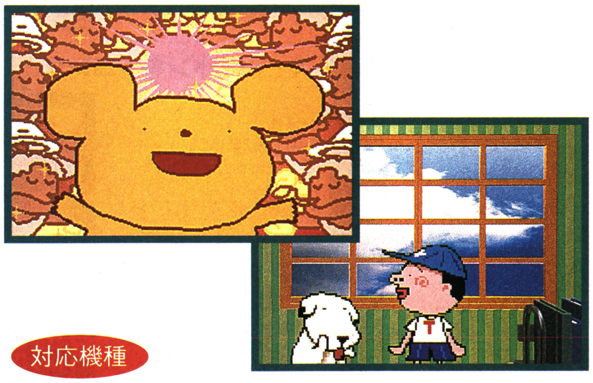
電脳工場
Vantan Edutainment Factory

日米で大ベストセラー、あの『マーフィーの法則～完全版～』を完全収録！一家に一枚必携の豪華マーフィー全集がMac/Windows版CD-ROMになって遂に登場!!

マーフィーだよ全員集合!!

Mac/Windows版
好評発売中
価格：6,000円（税別）

- 日米で大ベストセラー『マーフィーの法則～完全版～』を完全収録。
- 200本以上の愉快なCGアニメーションは『ウゴウゴ・ルーガ』のアニメスタッフが全面協力。
  アニメーションを担当したのは、ウルトラ、秋元きつね、JIMCOK 等有名CGアーティストが多数参加！
- より分かり易い独自の翻訳で収録された法則は日本語と英語の切り替えが可能。
- 3DO版から新たにミニゲームも追加され、おもしろさ倍増！



対応機種

『マーフィーだよ 全員集合!!』Mac版

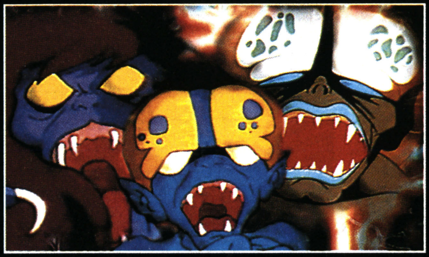
■Macintosh 68040/25Mhz以上のCPU
256色以上（32,000色推奨）/ 13inchカラーモニター以上
必要空きメモリ4MB 以上/CD-ROM Drive（倍速推奨）
漢字Talk7以上 / QuickTime2.0推奨

『マーフィーだよ 全員集合!!』Windows版
■80486/33Mhz以上のCPU
Microsoft Windows 3.1日本語版
Video for Windows Ver 1.1/VGAモニタ以上
Windows対応サウンドカード/本体メモリ 8 MB以上
CD-ROMドライブ（倍速推奨）

価格　6,180円（税込）6,000円（税別）

The Complete Murphy's Law
by Arthur Bloch
©1994,1991,1977
by Price Stern Sloan, Inc.
Japanese CD-ROM rights arranged
with Price Stern Sloan, Inc.
throught The Asano Agency,Inc. in Tokyo
©1994,1995 Vantan International Co.,Ltd.

『妖怪人間ベム』スクリーンセーバー【Mac/Windows版 3月下旬発売予定】



『早く人間になりたい』あの有名なフレーズを産み出した、ホラーアニメの元祖ともいえる作品。『妖怪人間ベム』の頼りになる3匹の妖怪人間達ベム、ベラ、ベロがスクリーンセーバーになりました。あなたのモニター上をところ狭しと活躍する3匹の妖怪達が、モニターを焼き付きから守ります。収録される予定のモジュールは全部で10種類、怪奇と恐怖の世界があなたのデスクトップに出現します。 ※画面写真はイメージです、実際のスクリーンセーバーとは異なります。 ©DAI-ICHI KIKAKU Co.,Ltd.

株式会社　バンタンインターナショナル　電脳工場
〒150　東京都渋谷区東3-22-14　TEL.03-3797-1361

●Macintosh、QuickTimeは米国アップルコンピュータ社の商標です。Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。

寿現夢 じゅげむ

MONTHLY RANKING

売れすじのゲームを、ゲーム機別に集計、ドーンと紹介しちゃいます。注目作品はやっぱりダービースタリオンIII。ホントにはまっちゃうんだよね、このゲーム。サターンではMYST、プレステーションではA.IV.がロングランになりつつある、ってところかな。スーパー32Xの「After Burner complete」もなかなかの売れ行きだぞ!!

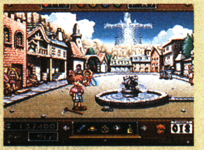
サターン TOP5

1	ビクトリーゴール	セガ	95年1月20日発売	スポーツ＆レース	6800円	CD-ROM	
2	クロックワークナイト	セガ	94年12月9日発売	アクション	4800円	CD-ROM	
3	MYST	サンソフト	94年11月24日発売	アドベンチャー	7800円	CD-ROM	
4	真説・夢見館 扉の奥に誰かが……	セガ	94年12月2日発売	アドベンチャー	7800円	CD-ROM	
5	GOTHA～イスマイリア戦後～	セガ	95年1月27日発売	シミュレーション	6800円	CD-ROM	

プレイステーション TOP5

1	闘神伝	タカラ	95年1月1日発売	格闘	5800円	CD-ROM	
2	リッジレーサー	ナムコ	94年12月3日発売	スポーツ＆レース	5800円	CD-ROM	
3	サイバースレッド	ナムコ	95年1月27日発売	シューティング	5800円	CD-ROM	
4	キリーク・ザ・ブラッド	ソニーミュージックエンタテインメント	95年1月27日発売	アドベンチャー	5800円	CD-ROM	
5	A.W.REVOLUTION	アートディンク	94年12月3日発売	シミュレーション	7800円	CD-ROM	

スーパーファミコン TOP10

1	ダービースタリオンIII	アスキー	95年12月20日発売	シミュレーション	12800円	バックアップカートリッジ	 最終コーナーをカーブして これから直線に向かいます 先頭は
2	スーパードンキーコング	任天堂	94年11月26日発売	アクション	9800円	バックアップカートリッジ	
3	ワンダープロジェクト	エニックス	94年12月9日発売	シミュレーション	11800円	バックアップカートリッジ	
4	かまいたちの夜	チュンソフト	94年11月25日発売	アドベンチャー	10800円	バックアップカートリッジ	
5	ドラゴンボールZ 3	バンダイ	94年9月29日発売	格闘	9800円	バンダイカートリッジ	
6	大貝獣物語	ハドソン	94年12月22日発売	ロールプレイング	10900円	バンダイカートリッジ	
7	ロックマンX 2	カプコン	94年12月16日発売	アクション	9800円	バックアップカートリッジ	
8	実況ワールドサッカーパーフェクトイレブン	コナミ	94年11月11日発売	スポーツ＆レース	9980円	バックアップカートリッジ	
9	スーパー桃太郎電鉄III	ハドソン	94年12月9日発売	ボード＆テーブル	9500円	バックアップカートリッジ	
10	三国志IV	光栄	94年12月9日発売	シミュレーション	14800円	バックアップカートリッジ	

PCエンジン・PC-FX TOP5

1	ロードス島戦記II	ハドソン	94年12月16日発売	ロールプレイング	7800円	CD-ROM	
2	プリンセスメーカー 1	NECホームエレクトロニクス	95年1月3日発売	シミュレーション	8800円	CD-ROM	
3	卒業IIネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	94年12月23日発売	シミュレーション	8800円	CD-ROM	
4	セーラームーンコレクション	バンプレスト	94年11月25日発売	バラエティ	8800円	CD-ROM	
5	ぱにっくボンバー	ハドソン	94年12月22日発売	パズル	6800円	CD-ROM	

3DO TOP5

1	スーパーストリートファイターII X	カプコン	94年11月18日発売	格闘	8800円	CD-ROM	
2	幽☆遊☆白書	トミー	94年12月23日発売	格闘	8800円	CD-ROM	
3	アイドル雀士スーチーパイスペシャル	ジャレコ	95年1月12日発売	ボード＆テーブル	7800円	CD-ROM	
4	オーバードライビン	EAV	94年12月9日発売	スポーツ＆レース	8800円	CD-ROM	
5	スターブレード	ナムコ	94年12月18日発売	シューティング	7800円	CD-ROM	

ⒸSonobe Hiroyuki/ASCII Corporation Ⓒ1994 Nintendo Ⓒアルマニック・ミント・エニックス 1994 ⒸTAKARA 1995 ⒸSEGA ENTERPRISES, LTD. J. LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS™ ⒸCAPCOM Ⓒ1994 HUDSON SOFT Ⓒグループ SNE/角川書店 ⒸHumming Bird Soft ⒸCOMPILE 1994 ⒸSEGA ENTERPRISES, LTD. 1987～1994 ⒸCOMPILE Ⓒバードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 ⒸBANDAI 1994S Ⓒ1994 KOEI CO., LTD. Ⓒ1994 NEC Avenue, Ltd/HEADROOM/LONGSHOT Ⓒ1995 NEC Avenue, Ltd. ⒸNCS

寿現夢

ネーミング大賞！

大賞 姐（あねさん）

●編集部より

「これ、何だろう?」って思わず目が止まってしまうネーミング。いろんなタイトルのゲームがあるけど、最近はタイトルを見れば大体どんなゲームかわかっちゃうんだよね。そんな中で「姐（あねさん）」は奇抜すぎず、ゲームの中身をきりっとまとめている。漢字一文字、響きもイイ。文句なしで記念すべき第一回ネーミング大賞に決定!!

●聞いてみました、なぜこの名前に?

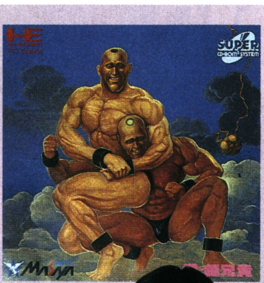
このタイトルが決まるまで、実はさまざまな紆余曲折があったんですよ。当初は「レディス」だったのですが商標上の問題が発生、余儀なく変更することに。そこで出てきたネームが「狂い咲きのレディオンザロード第一章出発激走全国制覇電撃大血戦」。ところがこれも長すぎて表現しづらいとの理由でボツ。じゃあいっそのこと思いきり短くしちゃえという ことでレディス構成員が総長を呼ぶときに使う「あねさん」を「姐」の一字で表すことになったんです。妙なゲームですのでぜひ遊んでみてください。

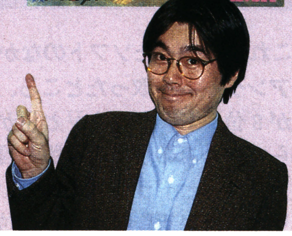
NECアベニュー「姐」制作担当／山下賢一さん

＊狂い咲き……のほうがなんだか妙な雰囲気で私は好きだったなぁ（ネーミング大賞担当ライター　ま）

◆

次点・愛・超兄貴



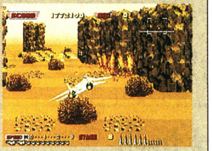


●編集部より

最近の続編もののタイトルは、目新しさがないなあと思っていたんだ。そんな中ですが『超兄貴』だよね。でもどうして「愛」なんだろう? メサイヤ広報の佐藤さん曰く「〝アイ〟だとタイトルの一番頭に並ぶから目立つでしょう?」。でも実は「たあいもない愛」を表現したかったからなんだって。

スーパー32X TOP5

1	Afterburner complete	セガ 95年1月13日発売 アクション （シューティング） 4980円 カートリッジ
2	V.R.DELUXE	セガ　94年12月16日発売　スポーツ＆レース 8800円　カートリッジ
3	スペースハリアー	セガ　94年12月3日発売　シューティング 4980円　カートリッジ
4	DOOM	セガ　94年12月3日発売　アクション 7800円　カートリッジ
5	サイバーブロール	セガ　95年1月27日発売　アクション 7800円　カートリッジ

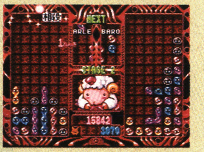


ネオジオ・ネオジオCD TOP5

1	真サムライスピリッツ	SNK 94年12月15日発売 格闘 8800円 CD-ROM ネオジオCD
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK　94年11月2日発売　格闘 7800円　CD-ROM　ネオジオCD
3	痛快GANGAN行進曲	ADK　95年1月13日発売　格闘 6800円　CD-ROM　ネオジオCD
4	真サムライスピリッツ	SNK　94年12月2日発売　格闘 29800円　カートリッジ　ネオジオ
5	ソニックウイングス2	ビデオシステム　95年9月29日発売　シューティング 6800円　CD-ROM　ネオジオCD

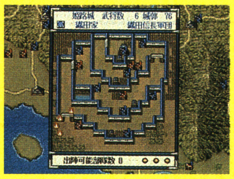
メガドライブ・メガCD TOP5

1	ぷよぷよ通	セガ 94年12月2日発売 パズル 6800円 カートリッジ メガドライブ
2	LUNAR―ETERNAL BLUE―	ゲームアーツ　94年12月22日発売　ロールプレイング 9800円　CD-ROM　メガCD
3	イチダントアール	セガ　95年1月13日発売　アクション 6800円　CD-ROM　メガCD
4	ストーリーオブトア～光を継ぐ者～	セガ　94年12月9日発売　ロールプレイング 8800円　カートリッジ　メガCD
5	ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー2	カプコン　94年12月16日発売　シューティング 7800円　CD-ROM　メガドライブ



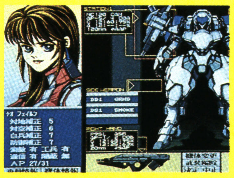
パソコンTOP3

①信長の野望 天翔記



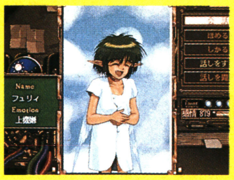
光栄　PC98
シミュレーション
94年12月16日発売12800円
■ファンの期待に十分に応える出来だ。

②POWER DOLLS2



工画堂スタジオ　PC98
シミュレーション
94年12月16日発売11800円
■美女たちが闘う本格シミュレーションゲームだ。

③メリクリウスプリティ



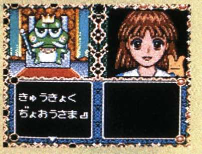
NECアベニュー　PC98
シミュレーション
94年12月9日発売11800円
■一風変わった、妖精の育てゲームなのだ。

ゲームボーイ TOP5

1	ドラゴンボールZ	バンダイ 94年11月25日発売 ロールプレイング 4800円 カートリッジ スーパーGB対応
2	桃太郎電劇2	ハドソン　94年12月16日発売　アクション 4500円　カートリッジ　スーパーGB対応
3	パックインタイム	ナムコ　95年1月3日発売　アクション 3800円　カートリッジ
4	オセロワールド	ツクダ　94年9月30日発売　ボード＆テーブル 3980円　カートリッジ
5	スーパーチャイニーズランド3	カルチャーブレーン　95年1月13日発売　アクション 4200円　カートリッジ　スーパーGB対応

ゲームギア TOP5

1	魔導物語3～究極女王様～	セガ 94年12月30日発売 ロールプレイング 5500円 カートリッジ
2	ぷよぷよ通	セガ　94年12月16日発売　パズル 3800円　カーリッジ
3	スラムダンク	バンダイ　94年12月16日発売　スポーツ＆レース 4800円　カートリッジ
4	ソニック＆テイルス2	セガ　94年11月11日発売　アクション 3800円　カートリッジ
5	マジックナイトレイアース	セガ　94年12月16日発売　ロールプレイング 4800円　カートリッジ



“寿現夢CLUB” メンバーになろう！

『寿現夢』では読者の皆さんの声を、〝寿現夢CLUB″メンバーの声として、ランキングや情報ページにどんどん活かしたいと思っています。

メンバーになるのは簡単!!

その1

巻末のアンケートはがきに記入してポストに送る

その2

巻末のFAX用紙に記入して送る

まぁ なんて簡単!!

メンバーには

読者プレゼントをはじめ、さまざまな特典を予定しています。どんな特典かって？　それは今編集部が頭をひねって考案中。

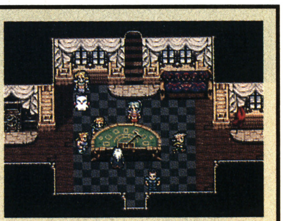
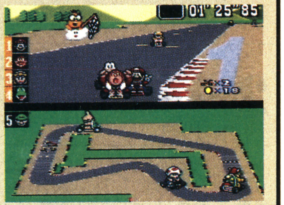
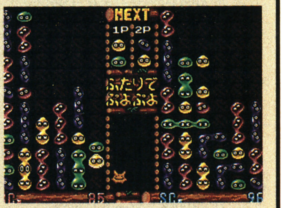
さぁ、どんどん『寿現夢』にアクセスしよう!!

イラストレーション／西村美咲

USER'S SELECTION

TOP 10

高校生以上を対象に「これまでやったソフトのなかでなにがいちばん好きですか」というアンケートを取ったところ、ファイナルファンタジーⅥが１位でⅤが８位。ドラクエもⅤとⅢがランクイン。Ⅲはファミコンの時代からだから息の長い保存版と言えるだろう。やっぱりファイナルファンタジーとドラクエは根強い人気があったのだ。またダービースタリオンⅢが新作ながらも10位にランクインしているのも見逃せない。

1	**ファイナルファンタジーⅥ**	スクウェア　スーパーファミコン	グラフィックの出来映えにオープニングから泣いてしまった人も多いハズ。キャラ設定など、きめ細やかな構成と演出は、やっぱりRPGの王者の貫禄だ。	
2	**スーパーマリオカート**	任天堂　スーパーファミコン	コースのバリエーションが豊富で、何度でも楽しめること。簡単に彼女や彼と対戦して、結構アツくなれるのが人気のポイントかな。	
3	**す～ぱ～ぷよぷよ**	バンプレスト　スーパーファミコン	かつて「ぷよぷよ」にはまった人にファンが多い。簡単なようでなかなか勝てない！　悔しさあまってゲームにハマる。ぷよぷよは不滅のゲームなのだ。	
4	**ドラゴンクエストⅤ　～天空の花嫁～**	エニックス　スーパーファミコン		
5	**スーパードンキーコング**	任天堂　スーパーファミコン		
6	**テトリス2＋ボンブリス**	BPS　スーパーファミコン		
7	**かまいたちの夜**	チュンソフト　スーパーファミコン		
8	**ファイナルファンタジー**	スクウェア　スーパーファミコン		
9	**ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ**	エニックス　ファミリーコンピュータ		
10	**ダービースタリオンⅢ**	アスキー　スーパーファミコン		

©1994スクウェア　©1992 Nintendo　©COMPILE 1993　© BANPRESTO 1993

2～5月発売　その他のゲーム速報ページ

発売日	タイトル	ジャンル	ハード	発売元	定価	Jコード
95. 2. 3	SPELUNX AND THE CAVES OF MR.SEUDO	VAR	MAC	インタープログ	7400円	005827
95. 2. 3	MATH WORKSHOP	VAR	MAC	インタープログ	7400円	005835
95. 2.10	サムライショーダウン	FTG	3DO	クリス	8800円	012041
95. 2.10	Ritmo	VAR	MAC	メディアネットワーク	12800円	009881
95. 2.14	馬連太院	GBL	MAC	メディアネットワーク	12800円	009873
95. 2.17	DOOM（ドゥーム）	STG	ETC	ムーミン	7480円	009849
95. 2.18	トラブルCHASER　第二話～二人目のチェイサー	ADV	PC98	日本クリエイト	2000円込	004839
95. 2.24	クレヨンしんちゃん	VAR	GG	バンダイ	4800円予	008931
95. 2.24	熱闘ワールドヒーローズ2 JET	FTG	GB	タカラ	4660円	017761
95. 2	トランプアイランド	B&T	SFC	メビオソフトウェア	8900円	009938
95. 2	Lemmings 3	ACT	DOS/V	イマジニア	8800円	005801
95. 3. 3	ガメラ　～大怪獣空中決戦～	FTG	GB	エンジェル	3980円込	006548
95. 3. 3	スーパーパチンコ	GBL	SFC	アイマックス	9800円	010405
95. 3.10	SECRET OF STARGATE	VAR	MAC	パイオニアLDC	6800円	008745
95. 3.10	美少女戦士セーラームーンS　～場外乱闘!?主役争奪戦～	FTG	SFC	エンジェル	9980円	006572
95. 3.15	DOKI!DOKI!ぷりてぃリーグ　第4話	ADV	PC98	TAKERU	1500円込	005908
95. 3.17	ウルティマ　アンダーワールドII	RPG	PC98	EAV	12800円	006475
95. 3.17	テレビアニメ　スラムダンク2	S&R	GB	バンダイ	4200円予	008966
95. 3.22	ガメラ	ADV	ETC	バンダイ	4800円予	008991
95. 3.24	IRON　SOLDIER（アイアンソルジャー）	STG	ETC	ムーミン	7480円	010596
95. 3.24	ONI・　穏忍を継ぐ者	RPG	GB	バンプレスト	4980円込	009172
95. 3.24	CLUB DRIVE	S&R	ETC	ムーミン	7480円	010600
95. 3.24	全日本女子プロレスQueen　OF　Queens	S&R	PC-FX	NECホームエレクトロニクス	9800円	005142
95. 3.24	熱闘餓狼伝説2	FTG	GB	タカラ	価格未定	010146
95. 3.31	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト	SLG	PC	NECホームエレクトロニクス	7800円	005193
95. 3.上旬	Thinkin' Things Collection 2 日本語版	VAR	MAC	システムソフト	8800円	007331
95. 3.下旬	けろけろけろっぴ	B&T	ETC	バンダイ	4800円予	008982
95. 3.下旬	テレビシリーズ家なき子　すずの選択（仮）	VAR	ETC	バンダイ	4800円予	009032
95. 3	A・Mazing 姫路城	VAR	MAC	テイチク	価格未定	008273
95. 3	ヴィクトリーゾーン	GBL	PS	S.C.E.	5800円	007994
95. 3	F-15 STRIKE EAGLE II	SLG	FM-TOWNS	マイクロプローズ	12800円	008397
95. 3	ANGEL GATE	ADV	MAC	テイチク	5800円予	008257
95. 3	ANGEL GATE	ADV	WINDOWS	テイチク	5800円予	008265
95. 3	三國志ファイター	SLG	PC98	イマジニア	9800円	005819
95. 3	マージャンソード～プリンセスクエスト外伝～	B&T	PC	ナグザット	価格未定	008460
95. 3	RISE OF THE ROBOTS	FTG	3DO	マルチソフト	8800円予	000574
95. 4. 7	雀神伝説	B&T	NEO・CD	エイコム	5800円	005860
95. 4.14	ウエイ　オブ　ザ　ウォーリアー	FTG	3DO	UIS	8800円	000931
95. 4.21	ストライクコマンダーPLUS	SLG	FM-TOWNS	EAV	9800円	006319
95. 4.21	ストライクコマンダーPLUS	SLG	DOS/V	EAV	9800円	006459
95. 4.21	ストライクコマンダーPLUS	SLG	PC98	EAV	9800円	006483
95. 4.21	タクティカル・サッカー	S&R	SFC	EAV	9800円	006122
95. 4.28	ABEL～アベル～	RPG	FM-TOWNS	ファミリーソフト	11800円	000060
95. 4.28	将棋美人（仮）	B&T	PC98	ケイエスエス	12800円	006831
95. 4.28	女子校制服物語	SLG	FM-TOWNS	ケイエスエス	12800円	006840
95. 4.28	トゥルーライズ	ACT	SFC	アクレイムジャパン	10900円	005436
95. 4.28	トゥルーライズ	ACT	MD	アクレイムジャパン	7800円	005444
95. 4.28	トゥルーライズ	ACT	GG	アクレイムジャパン	4800円	005452
95. 4.上旬	覇王大系リューナイト	RPG	SFC	バンダイ	9800円予	003883
95. 4.下旬	ゼロヨンチャンプRR（ダブルアール）	S&R	SFC	メディアリング	9980円	009911
95. 4.予	蒼き伝説シュート！	SLG	GB	バンプレスト	3980円込予	009245
95. 4.予	あすか120%（仮称）	ACT	PC	NECアベニュー	8200円予	005061
95. 4	Jumping Flash（仮称）	ACT	PS	S.C.E.	5800円	008036
95. 4	Super Wing Commander MAC（EA-EXPRESS）	SLG	MAC	EAV	価格未定	006394
95. 4	スーパートランプコレクション	B&T	SFC	ボトムアップ	8900円予	001503
95. 4	SOLITAIRE DELUXE（EA-EXPRESS）	PZG	WINDOWS	インタープレイ	価格未定	010448
95. 4.予	テイルスのスカイパトロール	ACT	GG	セガ・エンタープライゼス	3800円	010294
95. 4	トラぶるCHASER　第3話	ADV	PC98	日本クリエイト	2000円込	002267
95. 4	BIO FORGE（EA-EXPRESS）	ADV	DOS/V	EAV	7800円	006301
95. 4	VOYEUR（EA-EXPRESS）	ADV	MAC	インタープレイ	7800円	006386
95. 4	ギャラクシーファイト	FTG	NEO・CD	サンソフト	価格未定	001163
95. 5.26	ウォーロック	ACT	SFC	アクレイムジャパン	10900円	005410
95. 5.26	ウォーロック	ACT	MD	アクレイムジャパン	7800円	005428
95. 5.26	スターゲイト	ACT	SFC	アクレイムジャパン	10900円	005380
95. 5.26	スターゲイト	ACT	MD	アクレイムジャパン	7800円	005401
95. 5.26	ちびまる子ちゃん　まる子DX劇場	ADV	GB	タカラ	3980円	008222
95. 5.26	無人島物語2	SLG	PC98	ケイエスエス	12800円	006858
95. 5.31	鉄マン28号	B&T	MAC	テイチク	価格未定	008281
95. 5.下旬	魔法騎士（マジックナイト）レイアース	RPG	GB	トミー	4500円予	004031
95. 5	アークザラッド	RPG	PS	S.C.E.	5800円	007986
95. 5.予	格闘バレー（仮称）	S&R	NEO・CD	ビデオシステム	価格未定	003123
95. 5	サイベリア（EA-EXPRESS）	ADV	DOS/V	インタープレイ	9800円	010421
95. 5	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	PS	アスキー	6800円予	018708
95. 5	白いリングへ～Twinkle Little Star～	RPG	SFC	ポニーキャニオン	価格未定	009661
95. 5.予	スーパーコラムス	PZG	GG	セガ・エンタープライゼス	3800円	010308
95. 5	スーパーリアル麻雀PV	B&T	SS	セタ	価格未定	001651
95. 5	スターゲイト	PZG	GG	アクレイムジャパン	4500円	005355
95. 5	スターゲイト	PZG	GB	アクレイムジャパン	3900円	005363
95. 5.予	ステラアサルト	STG	32X	セガ・エンタープライゼス	7800円	007757
95. 5	STONEKEEP（EA-EXPRESS）	RPG	DOS/V	インタープレイ	7800円	006327
95. 5	スペースフロポン	STG	3DO	ワープ	4800円予	001830
95. 5	誕生～Debut～	SLG	MAC	エモーションデジタルソフトウェア	価格未定	009121
95. 5	チキチキマシン猛レースin the SPACE	S&R	3DO	フューチャーパイレーツ	8800円	002003
95. 5	天地無用！魎皇鬼	ADV	PC	NECアベニュー	8200円予	005088
95. 5	トラぶるCHASER　第3話	ADV	PC98	TAKERU	2000円込	005916
95. 5	早指し二段森田将棋2	B&T	FC	セタ	14800円	007951
95. 5	パラスコード	STG	32X	セガ・エンタープライゼス	7800円	007889
95. 5	風雲黙示録	FTG	NEO・CD	エス・エヌ・ケイ	8800円予	005967
95. 5	ぷよぷよ for Windows	PZG	WINDOWS	クエスト	価格未定	002542
95. 5	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え」（仮称）	VAR	PS	日本クラリービジネス	価格未定	004821
95. 5	ウルトラプロマージャン（仮題）	GBL	SFC	カルチャーブレーン	価格未定	000990
95. 5	ライトクルセイダー	ACT	MD	セガ・エンタープライゼス	7800円	007811

SOFT INDEX

ハードで探せるソフトINDEX

タイトル名の前に◆印がついているゲームは広告でも情報が得られます。
掲載されているページはソフト→広告情報の順に表記されています。

SFC	スーパーファミコン		
3次元格闘ボールズ	FTG	メディアリング	118
4人将棋	B&T	POW	133
RPGツクール	VAR	アスキー	225
アイアンコマンド	FTG	ポッポ	187
UNDERCOVER COPS	ACT	バリエ	177
◆ウイニングポスト2	SLG	光栄	144 155
永遠のフィレーナ	RPG	徳間書店インターメディア	163
エストポリス伝記II	RPG	タイトー	162
エスパークス　異次空からの来訪者	RPG	トミー	164
NFLクォーターバッククラブ'95	S&R	アクレイムジャパン	204
NBA　JAM　トーナメントエディション	S&R	アクレイムジャパン	201
EMIT VOL.1	VAR	光栄	224
おとぼけ忍者コロシアム	ACT	インテック	178
おらがランド主催　ベストファーマー収穫祭	ACT	ビック東海	180
柏木重孝のTOP WATER BASSING	S&R	バップ	200
川のぬし釣り2	RPG	パック・イン・ビデオ	104
機動戦士ガンダム	SLG	バンダイ	149
キャプテンコマンドー	ACT	カプコン	181
旧約・女神転生（女神転生I&II）	RPG	アトラス	165
◆京楽・三洋・豊丸Parlor！パーラー！パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム	GBL	日本テレネット	221 222
近代麻雀スペシャル	B&T	イマジニア	213
銀玉親方の実戦パチンコ必勝法	GBL	サミー	220
クラシックロードII	SLG	ビクターエンタテインメント	147
クロノ・トリガー	RPG	スクウェア	158
高速思考　将棋皇	B&T	イマジニア	212
さいばらりえこのまあじゃんほうろうき	B&T	タイトー	215
◆ザ・モノポリーゲーム2	B&T	トミー	213 218
ジ・アトラス	SLG	パック・イン・ビデオ	152
Jリーグスーパーサッカー　'95　実況スタジアム	S&R	ハドソン	203
Jリーグエキサイトステージ'95	S&R	エポック社	126
史上最強リーグセリエAエースストライカー	S&R	TNN	200
実況パワフルプロ野球2	S&R	コナミ	204
◆実戦パチスロ必勝法クラシック	GBL	サミー工業	138
◆シミュレーションプロ野球	SLG	ヘクト	94 98
シムシティ2000	SLG	イマジニア	94
Jammesージャムズー	PZG	カロッツェリアジャパン	209
将棋倶楽部	B&T	ヘクト	216
将棋　麻雀	B&T	バリエ	213
◆初段位認定　初段プロ麻雀	B&T	ギャップス	133 135
新SD戦国伝　大将軍列伝	RPG	ベック	95
シンジケート	SLG	EAV	97
◆スーパーエアダイバー2	STG	アスミック	194 196
スーパー競馬2	SLG	アイマックス	136
スーパー雀豪	B&T	ビクターエンタテインメント	215
スーパー将棋2	GBL	アイマックス	214
スーパードリフトアウト	S&R	ビスコ	199
スーパー馬券王'95	SLG	テイチク	153
スーパーパチンコ大戦	ACT	バンプレスト	116
スーパー花札	B&T	アイマックス	214
スーパーピンボールII	B&T	メルダック	214
スーパーファミスタ4	S&R	ナムコ	202
◆スーパーフォーメーションサッカー95dellaセリエA	S&R	ヒューマン	197 206
スーパーボンバーマン3	ACT	ハドソン	114
◆スーパーボンバーマンぱにっくボンバーW	PZG	ハドソン	207 211
スーパーボンブリス	PZG	ビーピーエス	208
スーパーマッドチャンプ	S&R	ツクダオリジナル	198
スーパーリアル麻雀PVパラダイスオールスター4人打ち	B&T	セタ	132
スパークワールド	ACT	デンズ	116
スパイダーマン　リーサルフォーズ	ACT	エポック社	179
スプリンター物語	S&R	バップ	205
全日本プロレス2　3・4武道館	S&R	メサイヤ	199
ダービースタリオンII	SLG	アスキー	148
TURF HERO	SLG	テクモ	153
ターフメモリーズ	SLG	ベック	152
第4次スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	145
タイムコップ	ACT	ビクターエンタテインメント	176
武　豊　GIメモリー	SLG	NGP	94
だるま道場	PZG	デンズ	210
チェスマスター	B&T	アルトロン	212
であえ殿さま　あっぱれ一番	ACT	サンソフト	182
提督の決断II	SLG	光栄	151
テレビアニメ　スラムダンク2	S&R	バンダイ	203
トムとジェリー2　トムVSジェリー	ACT	アルトロン	116
ドラゴンボールZ	VAR	バンダイ	224
ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明　首都高バトル2	S&R	ビーピーエス	200
NAGE LIBRE～静寂の水深～	RPG	バリエ	166
なつきクライシスバトル	FTG	エンジェル	118
ニチブツアーケードクラシックス	ACT	日本物産	115
忍たま乱太郎	ACT	カルチャーブレーン	114
熱血大陸バーニングヒーローズ	RPG	エニックス	162
牌勢麻雀凌駕	B&T	アスキー	132
ぱずるんでス！	PZG	日本物産	129
◆パチンコチャレンジャー	GBL	カロッツェリアジャパン	136 141
◆バトル・タイクーン	FTG	ライトスタッフ	119 120
バトルピンボール	ACT	バンプレスト	178
バトルレーサーズ	S&R	バンプレスト	202
花岡貴子推奨　ウルトラ馬券	SLG	カルチャーブレーン	96
◆羽生名人のおもしろ将棋	B&T	トミー	216 217
P-MAN	ACT	ケムコ	117
美少女戦士セーラームーンSくるっくりん	PZG	バンダイ	208
必殺パチンココレクション2	GBL	サンソフト	212
ファーランドストーリー	SLG	バンプレスト	148
ファイターズヒストリー	FTG	データイースト	187
プラネットチャンプ-TG3000-	S&R	ケムコ	128
プリンセス・ミネルバ	RPG	ビック東海	102
フロントミッション	RPG	スクウェア	161
HEIWAパチンコワールド	SLG	ショウエイシステム	151
放課後　in Beppin女学院	SLG	イマジニア	149
◆本家・SANKYO FEVER　実機シミュレーション	GBL	デンズ	137 140
負けるな！魔剣道2	FTG	データム・ポリスター	186
マジカルポップン	ACT	パック・イン・ビデオ	179
魔神転生II　スパイラルネメシス	SLG	アトラス	146
魔法陣グルグル	RPG	エニックス	101
ママレード・ボーイ	SLG	バンダイ	96
ミッキーマニア	ACT	カプコン	177
宮路社長のパチンコファン勝利宣言2	GBL	POW	137
猛虎伝説'95～阪神タイガース～	S&R	エンジェル	125
夜光虫	ADV	アテナ	108
ヤムヤム	RPG	バンダイ	164
幽☆遊☆白書FINAL～魔界最強列伝～	FTG	ナムコ	187
ラストバイブルIII	RPG	アトラス	157
ラブクエスト	RPG	徳間書店インターメディア	163
真・聖刻（ラ・ワース）	RPG	ユタカ	104
◆リジョイス	RPG	やのまん	103 106
RES ARCANA　ディアーナ・レイ占いの迷宮	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	97
レディストーカー	RPG	タイトー	100
ロックマン7	ACT	カプコン	174
MD	メガドライブ		
エイリアンソルジャー	ACT	セガ・エンタープライゼス	176
NFLクォーターバッククラブ'95	S&R	アクレイムジャパン	204
NBA　JAM　トーナメントエディション	S&R	アクレイムジャパン	201
サージングオーラ	RPG	セガ・エンタープライゼス	163
テレビアニメ　スラムダンク	S&R	バンダイ	203
ミッキーマニア	ACT	セガ・エンタープライゼス	175
リスター・ザ・シューティングスター	ACT	セガ・エンタープライゼス	178
M-CD	メガCD		
エコー・ザ・ドルフィンCD	ACT	セガ・エンタープライゼス	177
餓狼伝説SPECIAL	FTG	ビクターエンタテインメント	187
サムライスピリッツ	FTG	ビクターエンタテインメント	117
大封神伝	RPG	ビクターエンタテインメント	165
ダブル　スイッチ	ADV	セガ・エンタープライゼス	171
プライズ　ファイター	S&R	セガ・エンタープライゼス	172
32X	スーパー32X		
カオティクス	ACT	セガ・エンタープライゼス	115
GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES	S&R	セガ・エンタープライゼス	198
TEMPO	ACT	セガ・エンタープライゼス	180
メタルヘッド	STG	セガ・エンタープライゼス	193
SS	サターン		
EMIT Vol.1	VAR	光栄	224
完全中継プロ野球　グレイテストナイン	S&R	セガ・エンタープライゼス	128
輝水晶伝説アスタル	ACT	セガ・エンタープライゼス	116
GRAN　CHASER（グランチェイサー）	S&R	セガ・エンタープライゼス	128
ゲームの達人	B&T	サンソフト	213
極上パロディウスだ！	STG	コナミ	124
サイドポケット2	B&T	データイースト	214
三國志IV	SLG	光栄	94
◆時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	アスキー	108 112
上海　万里の長城	B&T	サンソフト	208
ダイダロス	STG	セガ・エンタープライゼス	194
デイトナUSA	S&R	セガ・エンタープライゼス	127
VIRTUAL HYDLIDE	RPG	セガ・エンタープライゼス	102
パンツァードラグーン	STG	セガ・エンタープライゼス	191
ビクトリーゴール	S&R	セガ・エンタープライゼス	198
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	S&R	セガ・エンタープライゼス	201
ポポイッとへべれけ	PZG	サンソフト	208
麻雀巌流島	B&T	アスキー	132
RAMPO	ADV	セガ・エンタープライゼス	170
PS	プレイステーション		
アイドル雀士スーチーパイLimited	B&T	ジャレコ	216
アクアノートの休日	SLG	アートディンク	93
井出洋介の麻雀家族（仮称）	B&T	セタ	133
ヴァンパイア	FTG	カプコン	119
宇宙生物フロポン君P！	PZG	アスミック	209
エンターテイメント雀荘　That`s Pon	GBL	翔泳社	132
◆金沢将棋'95	B&T	セタ	133 134
ガンナーズヘブン	STG	S.C.E.	124
球転界	VAR	テクノソフト	213
◆ぐっすんおよよ	PZG	エクシングエンタテイメント	129 130
ゲームの達人	B&T	サンソフト	213
悟空伝説	FTG	アルユメ	118
サイバースレッド	STG	ナムコ	193
サラブレッドブリーダーII Plus	SLG	ヘクト	95
◆時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	アスキー	108 112
ジグソーワールド	B&T	日本一ソフトウェア	210
上海・万里の長城	PZG	S.C.E.	209
スターブレードα	STG	ナムコ	122
◆鉄拳	FTG	ナムコ	184 189
◆闘神伝	FTG	タカラ	186 190
ナイトストライカー	STG	ビング	125
ニチブツマージャン女子高名人戦	B&T	日本物産	132
◆ユニバーサル　バーチャパチスロ～必勝攻略法～	GBL	マップジャパン	136 139
BOUNTY　ARMS	STG	データウエスト	125
へべれけステーションポポイっと（仮）	PZG	サンソフト	129
BOXER'S ROAD	S&R	NEW	127
麻雀巌流島	B&T	アスキー	132
MYST	ADV	ソフトバンク	171
◆MISSLAND	PZG	アルトロン	129 131
メタモルパニック　DOKI DOKI　妖魔バスターズ！	ADV	ファミリーソフト	110
Metal Jacket	STG	ポニーキャニオン	124
3DO	3DO		
EMIT VOL.1	VAR	光栄	142
おやじハンター麻雀	B&T	ワープ	133
クレヨンしんちゃん	PZG	バンダイ	209
ゲックス	RPG	BMGビクター	103
紺碧の艦隊	SLG	徳間書店	96
サムライショーダウン	FTG	BMGビクター(クリスタル・ダイナミクス)	186
三國志IV	SLG	光栄	150
ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート	STG	EAV	124
真・妖怪人間ベム	ADV	バンタン電脳工場	110
スーパーリアル麻雀P IV+相性診断	B&T	セタ	214
スター・ウォーズレベル・アサルト	ACT	ルーカスアーツ	183
スター・コントロール　II	ADV	BMGビクター	173
姓名判断	VAR	アリ・アドネ	226
セサミストリート=ナンバーズ	VAR	EAV	225
Dの食卓	ADV	ワープ／三栄書房	107
デイドラス	ADV	HATNET	109
デビルズコース	S&R	T&E SOFT/Panasonic	127
電脳漂流	VAR	HAMLET（博報堂）	142
ドラえもん　友情伝説／THE DORAEMONS	ADV	小学館	108
DRAGON TYCOON "EDGE"	RPG	サラインターナショナル	165
爆笑！！オール吉本クイズ王決定戦	VAR	吉本興業	223
パドックノート'95	SLG	フジテレビジョン	152
美少女戦士セーラームーンS	FTG	バンダイ	181
ファン・ゲーム	VAR	ヴァージンインタラクティブ	214
フラッシュバック	ADV	インタープレイ	171
ぼのぐらし	SLG	アミューズ／バンダイビジュアル	95
MYST	ADV	MYST (TM)	108
PC-FX	PC－FX		
紺碧の艦隊	SLG	マイクロキャビン／NECホームエレクトロニクス	150
麻雀悟空　天竺（仮）	B&T	シャノアール／NECホームエレクトロニクス	215
PC	PCエンジン		
愛・超兄貴	STG	メサイヤ	192
姐	ACT	NECアベニュー	188
空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	ハドソン	103
雀神伝説	VAR	NECホームエレクトロニクス	223

WINGS OF GLORY(EA-EXPRESS)	SLG	EAV	150
宇宙への挑戦	SLG	ビクターエンタテインメント	153
GUNSHIP 2000	SLG	マイクロプローズ	154
キャッスルズII～ブルターニュ統一戦記～	SLG	ビクターエンタテインメント	151
三國志英傑伝	SLG	光栄	95
SimCity2000 Deluxe	SLG	イマジニア	151
SimCity CD	SLG	イマジニア	151
太閤立志伝II	SLG	光栄	153
TFX　日本語版	SLG	イマジニア	150
DESCENT(EA -EXPRESS)	ACT	インタープレイ	182
モータルコンバットII　究極神拳（FD版）	FTG	アクレイムジャパン	118
FM-TOWNS	FMーTOWNS		
ウルティマ　アンダーワールドII	RPG	EAV	165
後漢志	SLG	天水ソフトウェア	95
上海　万里の長城	PZG	EAV	129
TACTICAL TANK CORPS DX	SLG	ジー・エー・エム	149
デッドフォース	SLG	風雅システム	97
Nightmare PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.5	ADV	データウエスト	109
信長の野望　天翔記	SLG	光栄	154
魔法大作戦	STG	EAV	195
WINDOWS	WINDOWS		
3Dアトラス	VAR	EAV	142
Wing Commander ARMADA(EA-EXPRESS)	SLG	EAV	94
C.H.A.O.S.	ADV	NECホームエレクトロニクス	109
棋太平	B&T	エス・ピー・エス	132
3×3EYES～吸精公主～プレミアム版	ADV	日本クリエイト	109
SimCity2000 for Windows	SLG	イマジニア	152
スペースインベーダー　for WINDOWS	STG	ウイズ	195
ダークシード（日本語版）	ADV	ナムコ	173
楽しい詰め碁	B&T	ジー・エー・エム	132
天下御免for Windows	SLG	アートディンク	96
天地無用！　魎皇鬼　ごくらくCD-ROM for Windows	VAR	パイオニアＬＤＣ	225
パチンコ倶楽部	GBL	I.S.C.	220
パドックノート’95	SLG	フジテレビジョン	96
◆マーフィーだよ全員集合!!	VAR	バンタン電脳工場	223　227
マカロニほうれん荘インタラクティブ	VAR	東芝EMI	224
ルニカス	FTG	NECホームエレクトロニクス	188
ロシアン　パズル　パック　3 in1　vol1	PZG	EAV	210
ロシアン　パズル　パック　3 in1　vol2	PZG	EAV	210
ETC	X68000/ジャガー		
ディグダグ／ディグダグII	ACT	電波新聞社	181
ALIEN VS PREDATER（エイリアンＶＳプレテダー）	STG	ムーミン	195
◆スーパーリアル麻雀 PVカスタム	B&T	ナグザット	219
PC	ＰＣエンジン		
スロット勝負師	GBL	日本物産	136
ソリッド　フォース	SLG	ＮＥＣホームエレクトロニクス	147
天外魔境カブキ一刀涼談	FTG	ハドソン	188
ドラゴンナイト＆グラフィティ	RPG	ＮＥＣアベニュー	160
ファイプロ女子憧夢超女大戦　全女　VS　JWP	S&R	ヒューマン	203
フォーメーションサッカー95dellaセリエA	S&R	ヒューマン	128
プリンセスメーカー2	SLG	ＮＥＣホームエレクトロニクス	151
ベースボーラー	RPG	パック・イン・ビデオ	162
レニーブラスター	ACT	ＮＥＣアベニュー	115
NEO・GEO	ネオジオ		
クイズ・キング・オブ・ファイターズ	VAR	SNK	223
DOUBLE DRAGON	ACT	テクノスジャパン	183
NEO・CD	ネオジオーＣＤ		
2020年スーパーベースボール	S&R	エス・エヌ・ケイ	199
餓狼伝説3　ROAD TO THE FINAL VICTORY	FTG	エス・エヌ・ケイ	117
クイズ・キング・オブ・ファイターズ	VAR	ザウルス	226
クロスウォードII	ACT	ADK	116
ゴーストパイロット	STG	エス・エヌ・ケイ	195
サイバーリップ	ACT	エス・エヌ・ケイ	115
サッカーブロール	S&R	エス・エヌ・ケイ	199
戦国伝承	ACT	エス・エヌ・ケイ	179
戦国伝承2	STG	エス・エヌ・ケイ	179
得点王	S&R	エス・エヌ・ケイ	204
パワースパイクスII	S&R	ビデオシステム	205
ビューポイント	STG	サミー工業	194
ファイヤー・スープレックス	S&R	エス・エヌ・ケイ	127
ベースボールスターズプロフェッショナル	S&R	エス・エヌ・ケイ	128
ミューテイション・ネイション	ACT	エス・エヌ・ケイ	182
ロボアーミー	ACT	エス・エヌ・ケイ	116
ワールドヒーローズ	FTG	ADK	186
ワールドヒーローズ2	FTG	ADK	118
GB	ゲームボーイ		
赤ずきんチャチャ	RPG	トミー	104
アナザバイブル	RPG	アトラス	164
アルフレッド・チキン	PZG	サンソフト	209
UNO2　スモールワールド	B&T	トミー	215
SD飛龍の拳外伝	FTG	カルチャーブレーン	119
NFLクォーターバッククラブ'95	S&R	アクレイムジャパン	204
勝馬予想　競馬貴族EX'95	GBL	キングレコード	137
原人コッツ	ACT	ピーアイ	181
JリーグLIVE 95	S&R	EAV	128
スーパーパチンコ大戦	ACT	バンプレスト	116
スーパーボンブリス	PZG	ビーピーエス	210
チキチキ天国	PZG	J・ウィング	129
熱闘サムライスピリッツ	ACT	タカラ	181
熱闘ワールドヒーローズ2JET	FTG	タカラ	188
パチ夫くん3	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	96
パチスロキッズ3	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	149
星のカービィ2	ACT	任天堂	177
魔法陣グルグル　勇者とククリの大冒険	RPG	タカラ	103
ママレード・ボーイ	SLG	バンダイ	96
マリオのピクロス	PZG	任天堂	209
GG	ゲームギア		
エコー・ザ・ドルフィン2	ACT	セガ・エンタープライゼス	179
SDガンダム	SLG	バンダイ	154
NFLクォーターバッククラブ'95	S&R	アクレイムジャパン	204
NBA　JAM　トーナメントエディション	S&R	アクレイムジャパン	201
ガンスターヒーローズ	ACT	セガ・エンタープライゼス	180
クイズギア　ファイト！	VAR	セガ・エンタープライゼス	142
ソニックドリフト2	S&R	セガ・エンタープライゼス	202
タマ＆フレンズ　3丁目公園タマリンピック	ACT	セガ・エンタープライゼス	182
TEMPO Jr.	ACT	セガ・エンタープライゼス	114
女神転生外伝　ラストバイブルスペシャル	RPG	セガ・エンタープライゼス	165
リスター・ザ・シューティングスター	ACT	セガ・エンタープライゼス	182
ロイアルストーン	RPG	セガ・エンタープライゼス	166
LA	レーザーアクティブ		
タイムギャル	ACT	タイトー	183
ブルー・シカゴ・ブルース	ADV	リバーヒルソフト	142
MYST	ADV	パイオニア	108
PC98	ＰＣ９８０１		
AREA 88	STG	ファミリーソフト	195
アマランスKH	SLG	風雅システム	97
機動戦士ガンダム　マルチプルオペレーション	SLG	ファミリーソフト	96
幻世喜譚	RPG	コンパイル	104
後漢志	SLG	天水ソフトウェア	95
三國志英傑伝	SLG	光栄	147
JET STREAM	SLG	ダットジャパン販売	97
SimCity2000 Deluxe	SLG	イマジニア	150
シャドー・オブ・ザ・コメット	ADV	EAV	173
神王伝説クリスタニア	RPG	システムソフト	103
PC98	ＰＣ９８０１		
スーパーリアル麻雀P IV FINAL	B&T	ビング	212
スペースインベーダー　for WINDOWS	STG	ウイズ	194
太閤立志伝II	SLG	光栄	154
TFX	SLG	イマジニア	97
DOOM	ACT	イマジニア	176
東京Twilight Busters	ADV	ウルフ・チーム／日本テレネット	172
DOKI!DOKI!ぷりてぃリーグ第3話	ADV	TAKERU	172
トラぶるCHASER　第2話	ADV	TAKERU	173
New 碁キチくん	B&T	ジー・エー・エム	133
ハイテク忍者リリカ九ノ一　第1話	ADV	TAKERU	110
フィニッシュホールド	S&R	システムソフト	204
ブランディッシュRENEWAL	RPG	日本ファルコム	166
PC98	ＰＣ９８０１		
麻雀悟空　天竺	B&T	（株）シャノアール	215
◆メリクリウスプリティ	SLG	NECアベニュー	156
らんま1／2・奥義邪暗拳	PZG	小学館プロダクション	209
龍王三國志	SLG	イマジニア	153
◆忘れえぬ炎	RPG	遊演体	105
PC98	ＰＣ９８２１		
宇宙への挑戦	SLG	ビクターエンタテインメント	153
EMIT Vol.3　～私にさよならを～	VAR	光栄	224
◆ダンジョン・ハック	RPG	ライトスタッフ	166　168
Nightmare PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.5	ADV	データウエスト	109
MAC	マッキントッシュ		
◆アースティアサーガ　～ラーサー・レジェンド～	ADV	エモーションデジタルソフトウェア	109　111
アストロチェイス　3D	SLG	インタープレイ	153
Amusement Planet「PHANTASMAGORIA」	VAR	東芝EMI	225
インディジョーンズ　アトランティスの秘宝	ADV	マイクロマウス	109
EMIT Vol.3	VAR	光栄	224
キャッスルズII～ブルターニュ統一戦記～	SLG	ビクターエンタテインメント	150
黒魔術殺人事件	ADV	BMGビクター	173
コープス　キラー　Mac版	STG	デジタルピクチャー	195
SimCity2000 Deluxe	SLG	イマジニア	152
真・妖怪人間ベム～早く人間になりたい～	ADV	バンタン電脳工場	110
スクーターズ　マジックキャッスル	VAR	EAV	142
セサミストリート=ナンバーズ=	VAR	EAV	142
ダン	ADV	ポニーキャニオン	108
デイドラス	ADV	BMGビクター	109
天地無用！　魎皇鬼　ごくらくCD-ROM for Macintosh	VAR	パイオニアＬＤＣ	225
ナイト　トラップ（NIGHT TRAP）	ADV	デジタルピクチャー	172
◆パドックノート’95	SLG	フジテレビジョン	96　99
平成天才バカボン	VAR	エモーションデジタルソフトウェア	226
ポピュラス2	SLG	EAV	148
◆マーフィーだよ全員集合！！	VAR	バンタン電脳工場	223　227
マカロニほうれん荘インタラクティブ	VAR	東芝EMI	224
DOS/V	ＤＯＳ／Ｖ		

JUGEMU LIBRARY 300

じゅげむライブラリー 300

1995年1月以前に発売されたゲームの中から、いま買えるウレセン旧作ソフトを300タイトル大紹介。
11のジャンルで分類された情報をすばやくピックアップ。価格情報がついているものもあります。

DATAの見方

▽タイトル名　▽発売元　▽発売日　▽中古販売の実勢価格帯

対応ハード	タイトル名 / ゲーム概要	発売元	Jコード	ソフトタイプ		市場価格帯	発売日	中古販売の実勢価格帯 中古買取の実勢価格帯
FM-Towns	じゅげむでGO!GO!1995 出版事業のビジネスシュミレーション。プレイヤーは1000万円の資金を持ち、雑誌を創刊。新分野を開拓し、読者評価良。	恒太郎商会	000006	☑ ビジネスRealTime	¥9800	8500 7800	94.12.30売	7500 7200 5800 4500

△ゲーム概要　Jコード△　△ソフトタイプ　△　△中古買取の実勢価格帯

市場価格帯

対応ハード△

じゅげむライブラリー300に掲載のデータは、マジカルガーデングループ57店舗および
株式会社ソフマップ東京秋葉原店・大阪日本橋店のご協力のもと、じゅげむ編集部で独自に作成したものです。

ハード	タイトル名	ゲーム概要	発売元	Jコード	ソフトタイプ		市場価格帯	発売日	中古販売	中古買取
PC	プリンセスメーカー1	パソコン用として発売され、育成シミュレーションの先駆けとなった作品のPCエンジン版。少女を王女に育てあげるのが目的。	NECホームエレクトロニクス	013439	!? 育成シミュレーション	¥8800	7980 6480	95.1.3	6480 5980	3000 2000
	メタルエンジェル2	美少女を”フルメタルバトル”という格闘技チャンピオンに育てるシュミレーションゲーム。女の子のサービスシーンも満載。	パックインビデオ	013447	!? 育成シュミレーション	¥8900	7980 6670	95.1.20	5980 4980	2700 2000
GB	スーパースネーキー	「テトリス」の作者、アレクセイ・パジトノフが監修したパズルゲーム。「スネーキー」を同じ模様どうし合わせて消していく。	四次元	012645	☑ 落ちものパズル	¥3800	3480 2980	94.12.23	2580 1980	1200 500
	ママレード・ボーイ	人気少女マンガ原作のシュミレーションゲーム。3日という期限内に銀太か遊、どちらかとデートするのが目的。女の子向き。	バンダイ	013404	!? 原作付きシュミレーション	¥3864	3380 2980	95.1.27	2680 2480	1200 1000
PC98	銀河英雄伝説4	広大な銀河を舞台に激しく繰り広げられる戦いに勝利せよ！　戦略・戦術やドラマ性等がパワーアップしたシリーズ最高のSLG。	ボーステック	014320	!? スペースウォーSLG	¥12800	7893 7633	94.12.23		
	信長の野望　天翔記	歴史SLGの傑作、信長シリーズの6作目。より緻密なデータ、深い戦略性を追求し、ファンはもちろん初めての人でも楽しめる。	光栄	014338	!? 歴史シミュレーション	¥12800	8584 7745	94.12.16		
	メリクリウスプリティ	錬金術により妖精を産みだし、それを育てるというもの。今までにはなかったニュータイプのSLG。環境ソフト的な側面も持っている。	NECアベニュー	014303	!? 育成シミュレーション	¥12800	8543 8343	94.12.9		
WIN	A列車で行こうIV	人気の鉄道会社経営シミュレーション移植版。地下鉄や路線バスなどのフィーチャーが追加され、ますます奥深くなった。	アートディンク	014346	!? 鉄道会社経営SLG	¥16800	7800 7020	94.12.3		

RPG　ロールプレイング

ハード	タイトル名	ゲーム概要	発売元	Jコード	ソフトタイプ		市場価格帯	発売日	中古販売	中古買取
SFC	アレサ～アリエルの不思議な旅～	人気RPG最新作。前作の主人公であるアリエルが今度は地下世界を冒険する。敵が4方向から襲ってくる360゜バトルなどはもちろん健在。	やのまん	012866	!? ファンタジーRPG	¥9900	8780 4980	94.12.2	6980 6980	4000 2000
	ウルティマ　ブラックゲイト	世界的に有名なRPG『ウルティマ』シリーズ最新作。謎の市民団体の正体を暴くため、主人公アバタールが旅立つ。深い世界観には圧巻。	ポニーキャニオン	012874	!? 超本格RPG	¥9800	7980 2980	94.11.18	6980 1780	4000 800
	ザ・ラストバトル	16歳の少年が繰り広げるドラマチックRPG。敵味方、入り乱れて闘う戦闘シーンが斬新かつゲームのウリである。初心者にもオススメ。	テイチク	012882	!? ファンタジーシミュレーション	¥9800	7980 3980	94.12.2	4980 3780	3000 2000
	真・女神転生if…	アトラスの看板RPG『真・女神転生』のシステムを基本に各種アレンジを加えた外伝的作品。学園が舞台で比較的親しみやすい。	アトラス	012921	!? 世紀末オカルトRPG	¥9980	8980 6980	94.10.28	3980 1580	2000 800
	大貝獣物語	20人を越える”助っ人”を駆使して、魔王の封印を目指す。ムリのない展開とほどよい難易度の高さで、安心して遊べる。	ハドソン	017299	!? ファンタジーRPG	¥10900	10900 7480	94.12.22	6980 6980	5000 3800
	ダウン・ザ・ワールド	斜め見おろし視点の戦闘シーンなど、細部の工夫が光る、他に類を見ないタイプのRPG。新しいもの好きなゲーマーに好評だった。	アスキー	012891	!? ファンタジーRPG	¥9800	9800 6480	94.9.30	6980 5980	4000 3000
	デュアルオーブ	リアルな戦闘シーンが見物のRPG。一体につき20以上のアニメパターンを持っていて、敵味方関係なく動きまくる。	アイマックス	012904	!? ファンタジーRPG	¥10800	8980 7980	94.12.29	7980 7980	6000 4000
	覇王大系リューナイト	TVアニメで人気の「覇王大系リューナイト」をアクションRPG化。プレーヤは主人公アデューとなり伝説のパラディンを目指す。	バンダイ	012939	☑ アクションRPG	¥9800	9800 7840	94.12.22		
	ファイナルファンタジーVI	人気シリーズ第6作。謎の力を持つ少女とその仲間が崩壊した世界を救う。物語重視のスムーズな展開が魅力。	スクウェア	017400	!? ファンタジーRPG	¥11400	7980 5980	94.4.2	4980 2980	3000 1500
	マグナブラバン～遍歴の勇者～	勇者が憶病だったり、戦士が大酒飲みだったりする妙なファンタジーRPG。オートバトルシステムなども搭載され、RPG初心者でも安心。	アスク	012912	!? ファンタジーRPG	¥9800	7980 4970	94.11.18	6980 4870	5000 2500
	MOTHER2ギーグの逆襲	普通の少年少女が悪に立ち向かう度を描く。人間愛と少年の成長をテーマにした物語、暖かな文学のような味わい。	任天堂	017451	!? 物語重視型RPG	¥9800	9800 3980	94.8.27	5980 3980	4000 2500

SLG　シミュレーション

ハード	タイトル名	ゲーム概要	発売元	Jコード	ソフトタイプ		市場価格帯	発売日	中古販売	中古買取
SFC	アルバートオデッセイ2 邪神の胎動	前作からの謎が明らかになるストーリー。前作のキャラクターが登場したりと、ファンは違和感なく入りこめる。	サンソフト	013986	!? シミュレーションRPG	¥9980	7980 6970	94.12.22	7980 5980	5500 3000
	イルバニアンの城	ファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションゲーム。32体まで召喚できるモンスターを操り、魔導師ブルーストを倒せ！	日本クラリービジネス	013463	!? 玄人向けシミュレーション	¥9980	7980 6980	94.10.28	6980 4980	5000 2000
	海釣り名人スズキ編	海釣りの中でも特にスズキにこだわり、的を絞ったフィッシングゲーム。初心者よりも海釣りに精通した人の方が楽しめる。	EAV	013552	☑ 本格派スズキ釣りゲーム	¥7840	8980 6980	94.12.16	7980 6980	5000 4000
	鋼鉄の騎士－激突ヨーロッパ戦線－	戦車を使ったシュミレーションゲームの第3弾。史実をもとに15ものシナリオが用意される本格派。対戦プレーもでき、飽きさせない。	アスミック	013561	!? 戦車シュミレーション	¥12800	10800 8480	95.1.27	9580 8980	7000 5200
	ザ・グレイトバトル	ウルトラマン、仮面ライダーといった往年のヒーローたちが2等身になって再登場。ヨコスクロール型アクションゲームで大暴れ。	バンプレスト	013471	☑ キャラものアクション	¥9800	8980 4970	94.12.16	6980 5980	5000 3000
	三国志IV	三国時代の武将となって中国統一を目指す。武将の能力値が細分化したほか、オリジナルの武将も作れる。	光栄	017264	!? 国取り型シミュレーション	¥14800	12800 10800	94.12.9	6980 6980	5520 4800
	シヴィライゼーション　世界七大文明	同名のパソコンからの移植版。プレイヤーは民族の主導者となり、和平や戦争を繰り返しながら、世界を征服することが目標。	アスミック	013480	!? 文明進化シミュレーション	¥12800	12380 9680	94.10.7	9980 8980	7000 6500
	スーパーキャッスルズ	中世ブルターニュ地方制覇を目的とするシュミレーションゲーム。勝ち取った土地に自分の設計した城を建てることができる。	ビクターエンタテインメント	013498	!? 正統派シュミレーション	¥9800	7980 5980	94.12.22	6980 6980	5000 3500
	スーパーレッスルエンジェルス	女子プロレスの世界を、経営シミュレーションとカードバトルで再現したパソコンゲームのアレンジ移植版。美少女満載！	イマジニア	013501	!? 女子プロカードバトル	¥9980	7980 5980	94.12.16	6980 6980	5000 2800
	スーパーロボット大戦EX	アニメのロボットをユニットとして戦う、シリーズ最新作。他のシリーズよりもキャラクター性が薄く、戦略性が高い。	バンプレスト	017248	!? シミュレーションRPG	¥9800	5980 1980	94.3.25	2980 1980	1500 1000
	ダービースタリオンII	馬主兼調教師となり、競走馬を生産・育成する。牝馬能勢遺産が可能になり、全G1を網羅する。育てた馬で対戦も可能。	アスキー	017469	!? 競走馬育成SLG	¥12800	11800 8780	94.2.18	8980 5980	5500 3000
	ダービースタリオン3	競馬ファン、ゲームファンの心をつかんだ競馬シュミレーションゲーム第3弾。牧場主となり競走馬を育てていく。めざすはG1制覇。	アスキー	013510	!? 牧場経営シュミレーション	¥12800	12800 10800	95.1.20	11800 8980	10000 6000
	中野浩一　競輪王	競輪をモチーフとしたシミュレーションゲーム。選手をトレーニングしてグランプリで優勝させるのが目標。普通に賭けも楽しめる。	ココナッツジャパン	013579	!? 競輪シミュレーション	¥9980	8480 6970	94.11.18	6980 5980	5000 3500
	ハイパーウォーズ	ロボット同士が戦うトーナメント大会に、プレイヤーが開発したロボットを参戦させて優勝を目指すシミュレーションゲーム。	ハドソン	013528	!? ロボットバトル	¥6800	5480 2980	94.11.5		
	パワーオブザハイアード	戦いながら主人公達を成長させていく。自ら召喚した獣を使っての獣魔法が戦略性を増し、新しい要素となっている。	メサイヤ	013536	!? シミュレーションRPG	¥9800	7980 4980	94.12.22	6980 4980	4500 2500
	ミリティア	SF設定の戦記シミュレーション。プレイ中、ゲーム内で時間が進んでおり、攻撃のタイミングが自由に選べるという斬新なシステム。	ナムコ	013544	!? スリリングで斬新なSLG	¥8800	7980 4970	94.11.18	6580 3480	4000 1600
MD	トムキャット・アレイ	映画のような興奮を味わえる3Dシューティングゲーム。F-14トムキャットを操り、敵機をロックオンしてミサイルを叩き込め！	セガ・エンタープライゼス	013421	☑ 3Dシューティング	¥7800	6980 4980	94.12.22	4980 3980	2400 500
PS	サイバースレッド	アーケードからの移植作品。近未来の戦車を操り闘技場の中で1体1の戦闘を繰り広げる。独自の操作性が戦車らしさを演出している。	ナムコ	013650	☑ クリア型3Dシューティング	¥5800	5800 5220	95.1.27		
3DO	卒業FINAL	パソコンで大ヒットした育成シミュレーションの移植版。女子校教師になり、5人の美少女たちを卒業までの1年間、指導していく。	シャーロック	013391	!? 育成シミュレーション	¥9800	8980 7480	94.12.9	6980 6780	5000 3000

五劫のすり切れ

仕事の合間とか、スッゴク疲れたときって、テトリスやりたくなんない？私はテトリスやって首がけいれんし始めて、それで目が痛くなって、あっ生きてるなって感じを実感するのがすっごくいいの。変なような気もするけど、自分を分析すると自分らしくていいと思うんです。（夜深いマーコ）

PC98	**電脳天使～デジタルアンジュ～**	徳間書店インターメディア	94.11.18	人類を救うため、天使のフォルと一緒に旅をするアドベンチャーゲーム。『初恋物語』に収録されていたミニゲームが1本になった。	011592	!?	デジコミ型アドベンチャー	￥7800	6980 3970	
WIN	**ドラゴンスレイヤー英雄伝説2**	セガ・エンタープライゼス	95.1.20	パソコン版で人気作品だったRPGの移植版。前作（英雄伝説1）から20年後の世界を舞台に冒険をくり広げる。深いストーリーは見物。	012769	!?	ファンタジーRPG	￥8800	7480 6980	

ACT アクションⅠ

SFC	**海腹川背**	ＴＮＮ	94.12.23	一風変わったアクションゲーム。ルアーのついた伸縮自在のひもをくししてステージをクリアしていく。ステージは50以上もある。	011461	☑	パズルアクション	￥9800	8680 6980	6980 6980 4000 3800
	ウルヴァリン	アクレイムジャパン	95.1.27	人気アニメ「X-MAN」のキャラクター（ウルヴァリン）を操りステージをクリアしていくアクションゲーム。その多彩な動きは必見。	011291	☑	キャラものアクション	￥10900	8980 7980	7980 6980 5500 4000
	エックスメン	カプコン	95.1.3	アメコミの人気キャラ4人がそれぞれの能力を活かして闘うアクションゲーム。コマンド入力で原作にある必殺技を出すことができる。	011304	☑	格闘アクション	￥9980	9980 6980	7480 6980 5000 4000
	がんばれゴエモン３	コナミ	94.12.16	コナミの人気シリーズの最新版。テンポが良く進むアクション性はそのままに、新たに謎解きの要素が加わり神境地を開拓。	017043	☑	和風アクション	￥9800	9680 6980	
	クラッシュダミー～Dr.ザブを救い出せ～	アクレイムジャパン	94.9.30	自動車衝突実験用の人形が主人公という、ブラックユーモアのきいたアクションゲーム。ダメージを受けると体の各部が外れていく。	011312	☑	異色アクション	￥8900	6982 6980	4980 3980 3000 2000
	GO!GO!アックマン	バンプレスト	94.12.23	「ドラクエ」で有名な鳥山明のマンガをアクションゲーム化。主人公の目的は人間の魂を集めること。ジャマする天使をやっつけよう。	011258	☑	キャラものアクション	￥9000	9000 6980	7980 6680
	ゴン	バンダイ	94.11.11	「コミックモーニング」掲載の異色コミック、「ゴン」をアクションゲーム化。小さいが獰猛なお子様恐竜が大暴れする。	011321	☑	原作付きアクション	￥8800	6980 6580	5980 4980
	サムライスピリッツ	タカラ	94.9.22	武器を使って敵と戦う対戦格闘アクション。敵の攻撃を受けると攻撃力があがるため、勝利に対する執着心をあおる。	017051	☑	チャンバラ感覚格闘アクションゲーム	￥10900	10900 5780	5980 4980 4000 2000
	少年忍者サスケ	サンソフト	94.10.28	少年忍者サスケを操り、さらわれた姫君を助け出すコミカルアクションゲーム。操作もシンプルでアクションが苦手な人にもオススメ。	011509	☑	コミカル時代劇アクション	￥9800	7980 7980	5980 3780
	高橋名人の大冒険島2	ハドソン	95.1.3	あの高橋名人が活躍するアクションゲーム。変化に富んだステージやトラップをくぐり抜け、さらわれた恋人ティナを助け出そう。	011487	☑	クリアー型アクション	￥9500	7980 5980	6980 5480 5000 2500
	デモンズ・ブレイゾン－魔界村　紋章編－	カプコン	94.10.21	『魔界村』で有名な敵キャラ”レッドアリーマー”が主人公のアクションゲーム。オドロオドロしいグラフィックはここでも健在。	011339	☑	ホラーアクション	￥9800	7980 3980	4980 3780 4000 1500
	ドラえもん3　のび太と時の秘宝	エポック社	94.12.16	ドラえもんとその仲間たちが未来の犯罪組織ジョーカーに立ち向かうアクションゲーム。原始、西部、未来などの時代を駆けめぐれ！	011347	☑	ストーリーアクション	￥9500	9500 6650	6980 6980 5000 3500
	ドラゴンボールZ　超武闘伝3	バンダイ	94.9.29	人気マンガが題材の格闘ゲーム。分割画面により、遠距離での攻防が充実。新キャラクター4人が登場。2人対戦可	017311	☑	1対1対戦格闘アクション	￥9800	3980 2980	
	ノスフェラトゥ	セタ	94.10.7	怪物だらけの古城を舞台にした、やや難度の高いアクションゲーム。ホラータッチの背景が、美しいCGでムーディーに描き出される。	011355	☑	ホラーアクションゲーム	￥9800	4980 3970	5980 2780
	バーチャルバート	アクレイムジャパン	94.9.30	ステージごとにまったく違った世界と操作が楽しめる、変化に富んだアクションゲーム。シンプソンズのキャラクターが大活躍！	011363	☑	キャラクターアクション	￥9800	6970 6970	4980 3780 2000 1500
	鋼HAGANE	ハドソン	94.11.18	メカとサムライの美学が一体化した、スピーディーなアクションゲーム。多彩な攻撃パターンを使い分けて攻略！	011479	☑	硬派本格アクション	￥9500	7780 2980	6980 3480 4000 1500
	爆投ドッチャーズ　バンプレ島は大騒ぎ	ビー・ピー・エス	94.10.28	サルやライオンなどの動物を操り、他の動物にボールをぶつけて倒していくアクションゲーム。最高4人での対戦プレイもできる。	011517	☑	アニマルドッチアクション	￥8500	6980 2980	4980 3780 3400 1800
	はしれへべれけ	サンソフト	94.12.22	サンソフトの人気キャラ、へべれけのレースゲーム。アスレチックのようなステージをラジコン感覚で走り回る。	011282	☑	レースアクション	￥9500	7980 6980	7980 6980 5000 3500
	パックインタイム	ナムコ	95.1.3	人気キャラクター、パックマンを操るフィールドアスレチックアクションゲーム。ロープ等の特種アイテムによるアクション性は絶品。	011371	☑	面クリア型アクション	￥7900	7900 5970	
	パニックインなかよしワールド	バンダイ	94.11.18	少女マンガ「なかよし」連載の人気キャラクターが4種類登場するアクションゲーム。低年齢層向けに設定されているので難易度は低め。	011380	☑	キャラクターアクション	￥6800	6800 4980	4980 4980
	ファイヤーファイティング	ジャレコ	94.11.18	火災現場で消防士となって、人命救助や消火活動をしていくアクションゲーム。全9ステージ、本物さながらの緊張感を味わえる。	011398	☑	消防アクション	￥9800	7980 7480	6980 3780
	舟木誠勝　HYBRID WRESTLER　闘技伝承	テクノスジャパン	94.10.21	試合をすることによって経験を重ね、技を覚えながらレスラーを強化していくSLG。能力はレスラーの子供に受け継がれていく。	011495	☑	レスラー育成ゲーム	￥9800	7980 7480	6480 3480 3500 1600
	ポコニャン！へんぽこりんアドベンチャー	東宝	94.12.23	テレビで放映中の「ポコニャン」が主人公のアクションゲーム。ポコニャンは変身能力を持っていてそれを使ってクリアーしていく。	011410	☑	キャラものアクション	￥8800	7480 4970	6580 6580 4000 3600
	ボンカーズハリウッド大作戦	カプコン	95.1.3	ディズニーのキャラクターを使ったコミカルアクションゲーム。まるで生きてるかのようなキャラクターは、このゲーム最大の魅力だ。	011401	☑	キャラものアクション	￥8500	6980 6680	6980 4680
	ミッキーとミニー　マジカルアドベンチャー２	カプコン	94.11.11	お馴染みのミッキーマウスが活躍するアクションゲーム。恋人のミニーマウスも登場し、2人同時プレイも可能。初心者にもオススメ。	011428	☑	ミッキーマウスアクション	￥9500	7980 5970	6780 4780 4500 2500
	ミッキーの東京ディズニーランド大冒険	トミー	94.12.16	東京ディズニーランドを舞台としたゲーム。アトラクションを題材としたコースをクリアし、ディズニーの仲間を探す。	017396	☑	面クリア型アクション	￥9800	8980 6980	
	ＵＦＯ仮面ヤキソバン～ケトラーの黒い陰謀～	ＩＴＣ	94.10.14	「日清焼きそばUFO」のCMでお馴染みのヤキソバンがゲームになって登場。ソースビームやあげだまボンバーを駆使してケトラーを倒せ！	011274	☑	横スクロール型アクション	￥5980	4980 2980	3480 1780
	YOGI BEAR	マジファクト	95.1.3	日本でも「クマゴロー」のタイトルで放映されていたアメリカ人気アニメのゲーム化。子供向けで、難易度も低めに設定されている。	011266	☑	キャラものアクション	￥8800	6980 6900	6580 5980
	ライオンキング	ヴァージンゲーム	94.12.9	映画のアクションゲーム化。前半6ステージは子ライオン、シンバを、後半の4ステージは成長したシンバを操って進んでいく。	011436	☑	ライオンアクションゲーム	￥9980	8280 3970	6980 5780 5000 3000
	龍虎の拳2	ザウルス	94.12.21	必殺技重視の格闘アクション。技に”気合い”を消費するため戦略性が必要。一発逆転の超必殺技も魅力的。2人対戦可。	017345	☑	1対1対戦格闘アクション	￥10900	8980 7480	
	ルパン三世伝説の秘宝を追え	エポック社	94.12.27	おなじみの「ルパン三世」が大暴れするアクションゲーム。迷路のようなステージをクリアしていく面クリアー型アクションだ。	011444	☑	迷宮アクション	￥9800	7990 7268	7780 6980

M-CD	**アフターハルマゲドン外伝**	セガ・エンタープライゼス	94.11.11	カルト人気を誇るハルマゲドンシリーズ最新作。魔物を主人公とした異色作品。人間を食う魔族を操作するといった逆転の設定が新鮮。	012742	!?	異色カルトRPG	￥7800	6480 3680	4780 4780 2000 2000
	ルナ　エターナル　ブルー	ゲームアーツ	94.12.22	メガCD初のRPGの続編。オープニングなどのデモ・イベントのアニメーションは前作よりもさらに細かくなり、見応えがある。	012751	!?	SFファンタジーRPG	￥9800	8970 6880	6980 6780 3000 2500
PS	**クライムクラッカーズ**	ソニー・コンピュータエンタテインメント	95.12.3	近未来の賞金稼ぎ達が、３Ｄの迷路をリアルタイムで襲ってくる敵と戦う。アクションゲームのような戦闘はスリリング。	017728	☑	ＳＦロールプレイング	￥5800	5800 5480	
3DO	**AD&DTM　ロストダンジョン**	Ｔ＆Ｅソフト	95.1.20	テーブルトークの代名詞的なＡＤ＆Ｄと同名3DRPG。ダンジョンを探索しながら奥深くへ進んでいく。冒険者がその先に見るものは…	012688	!?	リアルタイム3DRPG	￥8800	7980 6800	6980 5980 5000 2700
PC	**アルナムの牙**	ライトスタッフ	94.12.22	獣族の少年が主人公。3人パーティーだがシナリオに応じて、最高12のキャラクターが入れ替わりながら冒険が展開する。	012777	!?	ファンタジーＲＰＧ	￥8300	7470 5980	5980 3980 2500 1500
	イース1･2	ハドソン	89.12.21	パソコン版”イース”シリーズ1、2作目を収録。ともに謎解きとアクションの要素がバランスよく混合されている。	012785	!?	アクションロールプレイング	￥7800	3480 2970	
	コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～	日本テレネット	94.11.25	人気RPGの完結編。アニメ映画に選択枝を設けた感じの単純なシステムで、随所にアニメによるビジュアルシーンが投入されている。	012793	!?	スペースアドベンチャー	￥7600	6480 3980	4980 2980 2300 1000
	サーク	ＮＥＣホームエレクトロニクス	94.9.30	同名のパソコン版からの移植。主人公ラトクを操り、人間界”サーク”を征服しようとする魔物たちの陰謀を打ち砕くのだ！	012807	☑	アクションRPG	￥7800	6280 2940	3980 1980 800 800
	ソル・モナージュ	アイレム	94.1.7	時間の概念を取り入れたRPG。主人公は王宮から消えた太陽の剣行方を追う。システム的には取っ付きやすく初心者向け。	012815	!?	初心者向けRPG	￥7700	3980 2980	1980 1980 800 800
	ドラゴンナイト3	ＮＥＣホームエレクトロニクス	94.7.22	パソコンからの移植作。盗賊に奪われた装備を取り戻すのが目的。原作同様美少女が随所に登場するが、露出度は低い。	017183	!?	ソフトアダルトRPG	￥7800	6980 3980	4980 1980 1200 500
	女神天国	ＮＥＣホームエレクトロニクス	94.9.30	支配陣ママメガを舞台に繰り広げられる美少女RPG。難易度も低くRPGが苦手な人にもオススメ。人気声優陣も多数出演している。	012831	!?	美少女ギャグRPG	￥7800	6980 3980	4980 3980 3000 2000
	ロードス島戦記2	ハドソン	94.12.16	位置の概念を盛り込んだシミュレーション要素の強い戦闘。声優が吹き替えをしたアニメーションのグラフィックもウリ。	012823	!?	人気小説シミュレーション	￥7800	6980 2970	4980 2480 2000 1200
GB	**ドラゴンボールZ　悟空飛翔伝**	バンダイ	95.11.25	ビジュアルシーンのみで構成された新感覚RPG。原作に基づいたストーリーで、あの名場面の数々がゲームボーイ上で展開される！	012696	!?	アドベンチャーRPG	￥4660	4660 3280	2980 2980 1400 1400
GG	**シルヴァンテイル**	セガ・エンタープライゼス	95.1.27	3つの異次元世界が舞台で各地に散らばっている7つのしずくを集めるのが目的のアクションRPG。頭を使う謎解きも盛りだくさん。	012700	☑	中世アクションRPG	￥5500	4320 3370	2980 2480 1500 1500
	魔法騎士レイアース	セガ・エンタープライゼス	94.12.16	人気TVアニメ「魔法騎士レイアース」をRPG化。ストーリーはゲームギアオリジナル。ビジュアルシーンもたくさん入っている。	012734	!?	キャラものRPG	￥4800	4380 3480	
	魔導物語3～究極女王様～	セガ・エンタープライゼス	94.12.30	「ぷよぷよ」に登場するキャラが使われている。アルルとカーバンクルはミノタウルスの迷宮を“究極の女王様”になるため歩き回る。	012726	!?	3DダンジョンRPG	￥5500	5500 3970	3780 3780 1700 1700
PC98	**闘神都市2**	アリスソフト	94.12.9	可愛らしい女の子モンスターとの戦闘や、壮大なストーリーが魅力。アダルトな部分を抜きにしても充分楽しめる出来に仕上がっている。	014036		美少女RPG	￥8500	5700 5185	
	ランズ　オブ　ロア	スタークラフト	94.12.9	ポリゴンによって描かれる壮麗なる世界を探索する3DRPG。簡単な操作とリアルな映像によって展開するシナリオは正に秀逸。	014028	!?	世界探索3DRPG	￥12800	8869 8738	
FM-T	**GUN BLAZE**	アクティブ	94.12.16	産業革命期のイギリスを舞台にしたアダルトRPG。ファンタジーとはひと味違った、ガンをメインにした戦闘シーンが楽しめる。	013986	!?	アダルトRPG	￥8800	6076 5600	

ADV アドベンチャー

SFC	**ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ～**	エニックス	94.12.9	機械の少年ピーノを育てて、町の問題を解決させる。妖精を通じてピーノと会話する楽しさは、母心の暖かさのよう。	000086	!?	育成アドベンチャー	￥11800	9440 4970	
SS	**真説・夢見館　扉の奥に誰かが・・・**	セガ・エンタープライゼス	94.12.2	ポリゴン、テクスチャーマッピング処理された美麗なグラフィックがウリ。館の中を自由に探索でき、自由度が高い。	017779	!?	３Ｄポリゴンアドベンチャー	￥7800	7480 6980	
	Wanchai Connection	セガ・エンタープライゼス	94.11.22	作家ジェームス三木が脚本し、俳優の布川俊和、杉本彩が出演する香港推理アドベンチャー。全てにおいて実写取り込みを使用。	011649	!?	推理アドベンチャー	￥7800	7800 4980	
PS	**MYST**	ソフトバンク	95.1.27	美しいグラフィックと多彩な謎解きが楽しめるアドベンチャー。5つの世界を冒険しながら本に閉じこめられた兄弟を救う。	011622	!?	インタラクティブADV	￥7800	7800 7020	
3DO	**アローン・イン・ザ・ダーク**	ポニーキャニオン	94.10.21	パソコンで大評判を呼んだ、全画面ポリゴン表示のホラー・アドベンチャー。アクション性もあるため、多少難度は高い。	011541	!?	3Dアクションアドベンチャー	￥7800	7480 6000	5980 4980 4000 2400
	ジュラシックパーク　インタラクティブ	UIS	94.12.2	大ヒット映画「ジュラシックパーク」をアクションアドベンチャー化。この2つの要素に戦略性も加えられ奥深いゲームに。	011550	☑	3DOアクションアドベンチャー	￥8800	7980 6980	
	マカロニほうれん荘	松下電器	95.1.13	一世を風靡した往年の名作ギャグマンガ、「マカロニほうれん荘」をアドベンチャーゲーム化。ＣＧは立体的なポリゴンで。	011568	!?	デジタル・ギャグマンガ	￥8800	8480 6980	6980 5980 5000 2700
PC-FX	**卒業2FX**	ＮＥＣホームエレクトロニクス	94.12.9	女子校教師になって生徒を指導していく育成シミュレーション。ハードの能力を活かして随所にビジュアルシーンを導入している。	011614	!?	育成シミュレーション	￥8800	8800 6980	
	チームイノセント	ハドソン	94.12.23	宇宙船や宇宙ステーションで起こるさまざまな事件を解決していく。アクション要素もあり、グラフィックは超美麗。	005118	!?	ＳＦアドベンチャー	￥9800	9800 7980	
GG	**モルドリアン～光と闇の姉妹（シスター）～**	セガ・エンタープライゼス	94.10.28	人間界と魔族界が共存するモルドリアン大陸を舞台に、コイズン村に住む少年ナパルがたくましく成長していく過程を描いたRPG。	012718	!?	万人向けRPG	￥4800	3980 3470	2980 2980 1500 1500
PC98	**アローン・イン・ザ・ダーク2**	マローマイクロテックス	94.12.3	クトゥルー神話をモチーフにしたアクションアドベンチャーのパート2。ゲームはフルポリゴンで進行し、その臨場感は非常に高い。	013862	!?	ポリゴンアクションAVG	￥12800	8699 8263	
	EMIT vol1	光栄	94.9.30	日本初のアニメーションを使った本格的な英語学習CAIソフト。赤川次郎を初めとする超豪華製作スタッフによるドラマが楽しめる。	013838	!?	英会話教育ソフト	￥8800	6599 6072	
	卒業写真／美姫	ココナッツジャパン	94.10.29	パソコン版の『卒業写真』と『美姫』がひとつになったアドベンチャーゲーム。どちらも切ないラブストーリーが楽しめる。	011584	!?	恋愛アドベンチャー	￥8980	6980 2980	
	卒業　ネオジェネレーション	リバーヒルソフト	94.12.23	女子校の教師となって、5人の生徒を教育する育成シュミレーション。運動会や夏休みなどイベントが豊富で飽きさせない。	011576	!?	育成シュミレーション	￥8800	7980 4970	

五劫（ごこう）のすり切れ

バーチャルリアルティのゲームが全盛になってるけど、実はロールプレイングゲームも、バーチャルリアルティなんだと思うよ。画像は荒かったけど、バーチャルな体験をリアルに再現して、疑似体験させてくれるもん。ほんとは１０年前と何も変わってないんだと思うよ。（ぜぜぜぜんぞう）

SFC	**豪血寺一族**	アトラス	94.10.14	2段ジャンプや変身能力を持つキャラクターが特徴的な、少々異色の格闘アクション。必殺技も個性的で、他では出せない味を持つ。	012335	☑ 格闘アクション	￥10500	8980 6980	7980 5780 4500 3000
	JWP女子プロレス　ピュア・レッスル・クイーン	ジャレコ	94.12.23	実在の団体JWPの選手13名が実名で登場。団体を経営するモードでは、プレーヤーは社長となり興業しながら全国各地をまわる。	012246	☑ 実名女子プロレス	￥9800	7980 5480	6980 6980 4500 3800
	スーパーストリートファイターII	カプコン	94.6.25	対戦型格闘アクションのシリーズ作品。新キャラクター4人が加わった。必殺技が出しやすく快適になった。2人対戦可。	017426	☑ 1対1対戦格闘アクション	￥10900	10900 6880	5980 4980 4000 1500
	～制服伝説～　プリティーファイター	イマジニア	94.12.2	各種制服を着た美少女たちが技を競い合う、華やかな対戦格闘アクション。キャラクターはオリジナル。	012254	☑ 美少女もの対戦格闘	￥9980	7980 3980	6980 5780 4000 3000
	花の慶次～雲のかなたに～	四次元	94.11.18	少年ジャンプ連載の人気コミック、「花の慶次」のキャラクターを使用した対戦格闘アクション。原作に忠実なシナリオモードもあり。	012319	☑ 原作付き対戦格闘もの	￥9800	7980 3980	6980 4780 5000 2000
	美少女戦士セーラームーンS　～場外乱闘！？主役争奪戦～	エンジェル	94.12.16	人気アニメシリーズの最新作を題材にした格闘アクション。連続技中心の攻防で爽快なプレーが楽しめる。2人対戦可。	006521	☑ 1対1格闘アクション	￥9980	9980 7980	
	モータルコンバット 究極神拳	アクレイム・ジャパン	94.11.11	実写取り込みによるリアルなキャラたちが闘う格闘アクション第2弾。血しぶきや残虐シーンなど、グロテスクな演出が最大のウリ。	012297	☑ グロテスク格闘ゲーム	￥11800	9480 5480	4980 3980 3000 1800
	ライズ オブ ザ ロボット	T＆Eソフト	94.12.22	ワークステーションによって生成されたCGを使用した、対戦格闘型のアクションゲーム。滑らかで美しい動きはこれまでにないもの。	012301	☑ 対戦格闘アクション	￥10900	8980 6970	7980 6980 5000 3800
MD	**豪血寺一族**	アトラス	94.11.18	業務用で人気の、相手の精を吸うと若返る老婆が主役の異色の対戦格闘ゲームの移植作。MD版のみ団体戦モードが追加されている。	012114	☑ 対戦格闘アクション	￥9800	7680 7480	
32X	**サイバーブロール**	セガ・エンタープライゼス	95.1.13	キャラクターの腕や脚、体に様々なパーツを着けることにより必殺技などが変化するなど、今までにない演出となっている。	012033	☑ SF格闘アクション	￥7800	7020 6180	
	モータルコンバットII　究極神拳	アクレイムジャパン	95.5.19	実写取り込みによるリアルなキャラたちが闘う格闘アクション第2弾。血しぶきや残虐シーンなど、グロテスクな演出が最大のウリ。	005461	☑ グロテスク格闘ゲーム	￥9800	9480 4980	
PS	**ツインゴッデス**	ポリドール	94.12.16	３人の女性タレントを取り込んだキャラクターと、アニメ調に描かれたモンスターとが戦う異色の対戦格闘。音楽は湯川トーベン。	012220	☑ 実写／アニメ合成対戦格闘	￥7800	7800 7190	
	闘神伝	タカラ	95.1.1	初心者でも十分に楽しめる、新しいタイプの対戦格闘アクション。３Ｄポリゴンで描かれた、アニメタッチのキャラクターが新鮮。	008214	☑ ポリゴン対戦格闘アクション	￥5800	5800 5220	
3DO	**幽☆遊☆白書**	トミー	94.12.23	同名のアニメをアクションゲーム化。主人公キャラ4人を使って「暗黒武術会編」、「魔界の扉編」の2つのシナリオを闘っていく。	012068	☑ 対戦格闘アクション	￥8800	8480 6980	6980 5980 4500 2700
PC-FX	**バトルヒート**	ハドソン	94.12.23	10人の個性的な武闘家たちが戦う。各キャラクターの動きや必殺技などあらゆる攻防シーンがフルアニメーションで再現。	005100	☑ アニメーション対戦格闘	￥8800	8480 6980	
NEO.GEO	**キングオブファイターズ'94**	エス・エヌ・ケイ	94.10.28	SNKのゲームキャラクター24人が、新旧入り乱れて繰り広げる大格闘対戦。3人チームの対戦システムが斬新。	012122	☑ 大人数格闘対戦	￥29800	29800 23800	
	真サムライスピリッツ	エス・エヌ・ケイ	94.12.2	和風の設定を強調した対戦格闘ゲーム。各キャラクターが刀などの武器を持っていることが特徴。前作以上に人気沸騰中！	012131	☑ チャンバラ格闘対戦	￥29800	28800 9800	19800 14800 9000 9000
NEO.CD	**キングオブファイターズ'94**	エス・エヌ・ケイ	94.10.28	SNKのゲームキャラクター24人が、新旧入り乱れて繰り広げる大格闘対戦。3人チームの対戦システムが斬新。	012149	☑ 多人数格闘対戦	￥7800	7800 5880	6980 2980 4000 2400
	痛快ガンガン行進曲	ＡＤＫ	95.1.13	画面に奥行きのある3D格闘。必ず相手をKOできるガンガン必殺や、火炎ビンでキャラが燃えるなどの派手な演出が興奮させる。	012181	☑ 3D対戦格闘アクション	￥6800	6120 5400	
	ファイターズヒストリーダイナマイト	エス・エヌ・ケイ	94.12.21	相手の弱点にダメージを与えると、気絶させることができる格闘ゲームの続編。前作のボスが使えるほか、新キャラ2名が追加された。	012157	☑ 対戦格闘アクション	￥7800	6980 6240	5980 4980 3200 2400
	ワールドヒーローズ2JET	ＡＤＫ	94.11.11	ネオジオの人気格闘ゲーム『ワールドヒーローズ』の第3弾。1Pプレイでは、3人1チームとなり団体戦形式でCPUを勝ち抜いていく。	012165	☑ 対戦格闘ゲーム	￥6800	6120 4980	4980 4980
GB	**モータルコンバットII　究極神拳**	アクレイムジャパン	94.11.11	取り込みキャラがリアルな対戦格闘ゲームのゲームボーイ版。SFC版に比べてグラフィックは若干劣るものの、ゲーム性はそのままに。	012076	☑ グロテスク格闘ゲーム	￥4200	3280 3280	2780 2780 1300 1300
	幽☆遊☆白書第4弾　魔界統一編	トミー	94.12.9	TVアニメ「幽☆遊☆白書」のゲーム化。幽助、飛影、蔵馬を操り、魔界統一を目指して闘う。ゲームモードも全4つと充実。	012084	☑ 格闘アクション	￥3864	3864 2970	2980 1980 1200 400
GG	**餓狼伝説スペシャル**	タカラ	94.11.25	大人気格闘ゲームの移植版。テリーやアンディといったお馴染みの面々に加え『リョウ・サカザキ』もいきなり使える。	012106	☑ 対戦格闘ゲーム	￥4800	4320 3480	2980 2980 1500 1500
PC98	**餓狼伝説スペシャル**	ハドソン	94.12.2	餓狼伝説シリーズのキャラクターがせいぞろいする、対戦格闘ゲームの人気作。アーケードカード対応。	012190	☑ 対戦格闘ゲーム	￥6900	5980 4980	
	新日本プロレス94 BATTELE-FIELD in闘強導夢	フジコム	94.11.25	新日本プロレスの選手20人が実名で登場するプロレスゲーム。4つのモードが楽しめる他、流血やカットプレイなどの要素もある。	012203	☑ 新日本プロレスゲーム	￥9800	7980 6980	

STG　アクションⅢ(シューティング)

SFC	**ヴォルテックス ザ・FXロボットバトル**	パックインビデオ	94.12.9	スーパーFXチップ搭載の3Dポリゴンものロボットアクションゲーム。自機であるヴォルテックスは4種類もの形状に変形可能だ。	013684	☑ ロボットアクション	￥9800	7980 7280	6980 3780 5000 4000
	ギャラクシーウォーズ	イマジニア	95.1.13	昔なつかしいシューティングゲーム。誘導ミサイルを操作し、隕石を避けながらUFOを打ち落としていく。白黒、カラーモードが有る。	013676	☑ リメイクシューティング	￥5980	5480 4280	3980 3980 3000 2400
	極上パロディウス	コナミ	94.11.25	コミカルな人気アーケードゲームの移植版。ユニークな自機に乗り込み華やかなステージを進んでいく。ゲームバランスも絶妙。	013692	☑ ギャグシューティング	￥9800	9800 5980	6980 5980 5000 2800
MD	**リーサルエンフォーサーズ　ザ・ウエスタン**	コナミ	94.11.25	光線銃付属のガンシューティングゲーム。プレイヤーは刑事となり、次々と悪者を射撃する。アーケードの移植作。	013625	☑ ガンシューティング	￥7800	5980 5880	
PS	**極上パロディウスだ！**	コナミ	94.12.3	派手でおかしな主人公が、これまたおかしな敵軍団と戦う、ギャグ満載のシューティングゲーム。２人同時プレイ可。	017752	☑ 面クリア型シューティング	￥5800	5800 5220	
	雷電プロジェクト	セイブ開発	95.1.27	アーケード版『雷電』、『雷電Ⅱ』の移植版。パワーアップが派手で敵キャラが異常に硬いので有名だ。移植度は極めて高い。	013668	☑ 硬派シューティング	￥6800	6800 6120	
3DO	**スターブレード**	ナムコ	94.12.16	画面内の照準を操作し、的を打ちまくる宇宙戦争モノ。アーケード版にはなかったテクスチャーモードが追加されている。	008664	☑ 3Dシューティング	￥7800	7780 5980	5980 4980 4500 2400

SFC	**ロックマンX2**	カプコン	94.12.16	敵を倒して武器を奪い、最終ボスの破壊を目指す。強化パーツの追加でアクション性が強化された。難易度は高い。	017302	☑ 面クリア型アクション	￥9800	8980 5980	
	ワギャンパラダイス	ナムコ	94.12.16	ストーリーにそってアクションゲームとミニゲームを順番に遊ぶ1Pモード。スゴロク形式でミニゲームをクリアする2Pモードもある。	008605	☑ キャラものアクション	￥8800	7580 4970	6580 5480 4500 2500
FC	**美少女戦士セーラームーンCollection**	バンプレスト	94.11.25	人気アニメ「セーラームーン」のキャラクターが登場するミニゲーム集。ゲームは5種類あり、クリアするとビジュアルシーンが。	011223	☑ ミニゲーム集	￥8800	8800 1980	
MD	**ミッキーとミニー　マジカルアドベンチャー2**	カプコン	94.12.16	2ではミッキーとミニーの協力プレーが可能。服を着替えることで攻撃方法が変わるなどシステムもパワーアップしている。	011151	☑ キャラものアクション	￥7800	5980 3980	4980 2980 2400 1500
	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～	セガ・エンタープライゼス	94.9.30	TVアニメ「幽☆遊☆白書」のキャラクターが登場する、最高4人同時プレイ可能な対戦格闘ゲーム。前後に4つもラインがあるのも特徴。	011177	☑ ハチャメチャ痛快格闘	￥8800	7480 5970	
	ライオンキング	ヴァージンゲーム	94.12.9	映画「ライオンキング」のゲーム化。シンバ（ライオン）を操り、ジャングルを駆けめぐる。ストーリー展開も原作に忠実。	011169	☑ アニマルアクション	￥7800	5980 1980	4980 3780 2400 1800
SS	**クロックワークナイト**	セガ・エンタープライゼス	94.12.9	オモチャの国をゼンマイ人形を操作して冒険する。難易度は低めで、綺麗な背景と凝った演出、ジャジーな音楽が魅力。	017124	☑ 面クリア型メルヘンアクション	￥4800	4800 3980	
PS	**キリーク・ザ・ブラッド**	ソニー・コンピュータエンターテインメン	95.1.27	「3Dシューティングアドベンチャー」という独自のジャンルを表現。ハードな世界設定とソリッド感のあるグラフィックは一見の価値有り。	011231	☑ 3DSFアドベンチャー	￥5800	5800 5220	
	熱血親子	テクノソフト	94.12.3	さらわれた母親を救うために家族が闘うオーソドックスACT。必殺技の演出は画面を覆い尽くすほど派手で、見応えがある。	011240	☑ 横スクロールアクション	￥6950	6950 6250	
3DO	**デモリションマン**	ヴァージンゲーム	94.12.9	大ヒット映画のゲーム化。シルベスタ・スタローン扮するスパルタンが凶悪犯フェニックスを追跡していく、3Dアクションゲーム。	011002	☑ 3Dアクション	￥8800	7980 5980	6980 5980 4500 3600
	モンタナ・ジョーンズ	フューチャー・パイレーツ	95.1.20	同名アニメのゲーム化。数々のワナをかいくぐり、巨大な3D迷路をクリアしていく。7つの都市、全ての財宝を手に入れろ！	011011	☑ 3Dアクションゲーム	￥8800	7980 6800	6980 5980 4500 2700
NEO	**クロスソード**	ＡＤＫ	94.10.31	剣と魔法で敵を倒し、さらわれた姫を救出する疑似３Ｄのアクションゲーム。敵は画面左右と奥から迫ってくる。	011185	☑ ファンタジーアクション	￥4800	4080 3880	2980 2980
NEO.CD	**ニンジャコンバット**	ＡＤＫ	94.10.1	ステージをクリアするごとに仲間が増え、最終的には5人の中から使用キャラを選択できる。ステージ開始ごとにキャラは変えられる。	011193	☑ 忍術格闘アクション	￥4800	4080 3980	2980 2980
	ラギ	ＡＤＫ	94.10.31	主人公は昆虫。大きな葉っぱやバクダンを使って、悪のダルマー族から惑星『ラギ』を守るメルヘンタッチのコミカルアクション。	011207	☑ コミカルアクション	￥4800	3980 3880	4980 3980 1500 1000
GB	**インディージョーンズ**	ココナッツジャパン	94.12.22	映画「インディ・ジョーンズ 最後の聖戦」を題材にしたアクションゲーム。洞窟や貨物列車など全6ステージを大冒険。	011037	☑ 原作ものアクション	￥4175	3580 2970	2880 2880 1300 1300
	ウルトラマンボール	ベック	94.12.22	兄弟を助けるためウルトラマンが活躍するゲーム。ボール状に変身できたりと、アクション性にも富んだ内容になっている。	011045	☑ キャラものアクション	￥3689	3280 2680	2980 2480 1500 1200
	GB原人2	コミカルアクションゲーム	94.10.21	無類の石頭が武器の主人公・原人。根性歩きや天井はりつきなどのコミカルなアクションに、3タイプの変身が楽しい。	011029	☑ 肉弾型アクション	￥3980	3580 2980	2680 2680 1200 1200
	スーパーチャイニーズランド３	カルチャーブレーン	95.1.13	人気アクションゲームの第3弾。基本的な部分はRPGで戦闘シーンはアクション。そのほかサブゲームなども楽しめる。	011533	☑ アクションRPG	￥4200	3980 2980	2880 2480 1300 1000
	ダフィーダック	サンソフト	94.9.30	ルーニー・テューンズの人気キャラ、ダフィーダックが活躍するアクションゲーム。5種類の武器と連続ジャンプを駆使して進め！	011061	☑ キャラクターアクション	￥4300	3480 3280	1980 1980 1000 1000
	タイニートゥーンアドベンチャーズ3	コナミ	94.11.25	タイニートゥーンを起用したミニゲーム集。アメフトやサッカー、バスケなどのスポーツを始め、ガンシューティングなども収録。	011053	☑ 面白ミニゲーム集	￥3800	3800 1980	
	パックインタイム	ナムコ	95.1.3	ロープ、ハンマー等の4つの特種能力を使って出口を目指すアクションゲーム。GBの特性を活かし、SFC版よりパズル要素が強い。	011088	☑ 面クリア型アクション	￥3689	3689 2680	2480 1980 1200 800
	バトルクラッシャー	バンプレスト	95.1.27	アニメヒーロー、ガンダムやウルトラマンが仲間やマシンと協力し闘う対戦格闘ゲーム。ゼットンや地獄大使といった悪役も使える。	011070	☑ キャラクター格闘ゲーム	￥3864	3380 2980	2680 2680 1200 1200
	桃太郎電劇2	ハドソン	94.12.16	桃太郎が主人公。犬、猿、キジに変身して獲られる特種能力を駆使して、地獄王を倒す。シンプルなので初心者向け。	011746	☑ 横スクロールアクション	￥4500	4500 2980	2980 2480 1800 1000
GG	**GG幽☆遊☆白書～激闘！7強の戦い～**	セガ・エンタープライゼス	94.9.30	人気TVアニメ「幽☆遊☆白書」をモチーフとしたコマンド型アクションゲーム。1対1のバトルで、迫力のアニメーションが展開する。	011096	!? コマンド入力型アクション	￥3800	3280 2580	2580 2580 1200 1200
	ソニック＆テイルス2	セガ・エンタープライゼス	94.11.11	お馴染みソニックとテイルスの活躍するアクションゲーム第2弾。奇想天外なステージと愉快なトラップをフルスピードで駆け抜けろ！	011118	☑ スピーディーアクション	￥3800	3380 3940	1980 1980 800 800
	T2ジャッジメント・ディ	アクレイムジャパン	94.9.30	映画「ターミネーター2」をモチーフとしたアクションゲーム。4つのステージを駆け抜けて、ジョン・コナーの身を守れ！	011100	☑ シンプルなアクション	￥4500	3480 3480	2980 2980 1400 1400
	美少女戦士セーラームーンS	バンダイ	95.1.27	セーラー戦士たちが活躍するアクションゲーム。全5ステージで、ミニゲームもいくつか入っている。簡単な操作で初心者でも安心。	011142	☑ 美少女アクション	￥4800	4680 3370	2980 2480 2000 1500
	ミッキーマウスの伝説の王国	セガ・エンタープライゼス	95.1.13	ミッキーが王国を救うため、所せましと大活躍するアクションゲーム。ミッキーの表情や動きはとても自然で、まるで生きてるよう。	011126	☑ クリア型アクション	￥3800	3420 2670	
	ライオンキング	セガ・エンタープライゼズ	95.1.13	映画「ライオンキング」のストーリーを忠実に再現したアクションゲーム。前半は子供、後半は大人のシンバでプレイできる。	011134	☑ クリア型アクション	￥3800	3420 2670	2980 1980 1200 800
PC98	**ゲッツェンディナー**	ＮＥＣホームエレクトロニクス	94.11.25	クォータービューの視点で展開される独自のアクション性が特徴的。剣以外にもハシゴといったアイテムを使う、パズル的要素もある。	011215	☑ アクションRPG	￥7800	6280 4980	

FTG　アクションⅡ(格闘)

SFC	**アニマル武乱伝　ブルータル**	コトブキ	94.12.22	ちょっと変な動物キャラクターを使った格闘アクション。8人の武闘家が個性的な技を繰り出す。他の格闘ゲームとは雰囲気が違う。	012262	☑ おとぼけ格闘アクション	￥9800	7980 7380	7980 5780 5000 3000
	餓狼伝説スペシャル	タカラ	94.7.29	総勢１５人のキャラクターが登場する、シリーズの集大成的作品。技が連続でヒットするようになり、試合テンポが向上。	017116	☑ 対戦格闘アクション	￥10900	10900 3980	2980 2480 1800 1500
	機動武闘伝Gガンダム	バンダイ	94.12.27	人気TVアニメのロボット同士がストーリーに沿って闘うSF対戦格闘。キャンセルのかかりがよく、隠し必殺技もあり爽快なゲーム。	012327	☑ SFロボット対戦格闘アクション	￥9800	9800 7980	7980 6980

五劫（ごこう）のすり切れ

バーチャファイターの３Ｄがすごいよね。何がすごいって、がんがん動いてるもんね。あのくらいの３Ｄなんかすぐ描けちゃうって思うんだけど、あそこまでバリバリ動いてくれると、えっパソコンよりゲーム機の方が全然進んでるってあせっちゃうよ。（デザイナー武蔵）

MD	**キャプテン翼**	人気TVアニメのゲーム化。シミュレーション的な要素も含まれ、試合を重ねていくたびに選手が成長するといったRPG的要素もある。	テクモ	94.9.30	013005	!?	コマンド型サッカーゲーム	￥7800	6980 3980	4980 2980 1000 500
SS	**ゲイルレーサー**	アーケード『ラッドモビール』の移植版。パワフルなマシンに乗ってアメリカ大陸を爆走するレースゲーム。2P対戦も可能。	セガ・エンタープライゼス	94.12.2	013374	☑	ラリー型レースゲーム	￥6800	6800 5980	
	ビクトリーゴール	完全3Dポリゴン使用の本格サッカーゲーム。ポリゴンゆえにそのリアリティは絶品。選手のデータベースがオマケで入っている。	セガ・エンタープライゼス	95.1.20	007609	☑	ポリゴンサッカー	￥6800	6800 5780	
PS	**コズミックレース~for the locked up planet~**	5つのユニークなマシンに乗り込み、美しい惑星を爆走するレースゲーム。全てがポリゴンで構成され、コースアウトなども自由自在!?	ネオレックス	95.1.20	013056	☑	スペースレーシング	￥8800	6800 6380	
	実況パワフルプロ野球95	人気野球ゲームのPS版。実況中継をうるさいぐらいにしてくれる。あいからわず2頭身キャラがかわいい。	コナミ	94.12.22	013064	☑	移植野球ゲーム	￥5800	5800 5220	
	リッジレーサー	ポリゴンによる臨場感バツグンの超高速レーシングゲーム。急カーブをタイヤの悲鳴を聞きながらドリフトするのは快感！	ナムコ	94.12.3	008621	☑	3Dレース	￥5800	5800 5220	
3DO	**オーバードライビン**	アメリカの有名カー雑誌監修のドライブゲーム。ポルシェやフェラーリなどの名車に乗ってハイウェイをかっ飛ばす。	EAV	94.12.16	012955	☑	ドライブゲーム	￥8800	8480 6800	
	Jリーグ　バーチャルスタジアム	実写の映像を随所に使ったサッカーゲーム。エキシビジョンやオールスターモード、総当たり戦など7つものモードが用意されている。	EAV	94.11.3	012947	☑	リアルサッカーゲーム	￥9800	8980 7550	7980 6780 5000 2800
	メガ・レース	パソコンからの移植版。近未来を舞台としたカーレースゲームで、未来都市あり、海底あり、洞窟あり、と変化に富んだコースを爆走。	松下電器	94.10.7	012963	☑	近未来レースゲーム	￥8800	7980 6980	
	ワイアラエの奇跡	同名のパソコンからの移植版で、実在するワイアラエGCを忠実に再現したゴルフゲーム。家に居ながらにして本格ゴルフを楽しめる。	松下電器	94.10.21	012971	!?	ゴルフシミュレーション	￥9800	8980 7980	6780 5980 4500 3000
PC-FX	**卒業ⅡFX**	先生となって個性的な５人の女子高生を１年間指導していく。生徒たちのさまざまな生活シーンがアニメで表現される。	リバーヒルソフト	94.12.23	005126	!?	生徒育成シミュレーション	￥9800	7980 4970	
NEO	**ラリーチェイス**	91年に『スラッシュラリー』として登場したトップビューのラリーゲーム。大自然を舞台に世界屈指のドライバーたちが鎬を削る。	ADK	94.10.31	013030	☑	ラリーレーシングゲーム	￥4800	4280 3840	2980 2980 2000 1500
GG	**フレッド・カプルス　ゴルフ**	プロゴルファー、フレッド・カプルスが使用しているクラブや飛距離を忠実に再現しているのが特徴。ファンにはたまらないゲーム。	セガ・エンタープライゼス	94.12.23	012980	☑	本格派ゴルフゲーム	￥3800	2980 2680	2580 1980 1200 1000
	プロ野球GGリーグ'94	プロ野球12球団が実名で登場する野球ゲーム。データは94年の最新版を使用し、ゲーム中に2種類の視点を自由に選べるのが特徴。	セガ・エンタープライゼス	94.9.30	012998	☑	プロ野球ゲーム	￥3800	2980 2880	1280 1280 600 600

PZG パズル

SFC	**スーパースネーキー**	「テトリス」の作者、アレスセイ・パジトノフが監修したパズルゲーム。「スネーキー」を同じ模様どうしあわせて消していく。	四次元	94.12.23	012661	☑	落ちものパズル	￥7800	6900 5900	5980 5780 4000 3200
	スーパーテトリス3	3では普通の「テトリス」のほかに「マジカリス」、「スパークリス」というゲームがつき。ファミリスモードでは4Pプレーもできる。	ビーピーエス	94.12.16	012599	☑	落ちものパズル	￥8500	8500 5470	6480 5980 5000 3500
	すーぱーぷよぷよ	「ぷよ」を組み合わせて消す。連鎖消しの爽快感、表情豊かなぷよのキャラクターが、幅広い年齢層から支持されている。	バンプレスト	93.12.10	017493	!?	パーツ落下型パズルゲーム	￥8200	8200 5970	6980 4980 4500 2800
	対戦ぱずるだま　ツヨシしっかりしなさい	豪快な攻め合いが魅力の、対戦パズルゲーム。業務用でヒットしたシステムに、マンガキャラクターを絡ませた移植版。	コナミ	94.11.18	012629	!?	キャラクターものパズル	￥8500	8480 6970	5980 4980 4000 2800
	ドラッキーのパズルツアー９４	迫りくるブロックに自分のブロックをぶつけ、同じ色を5つ以上くっつけて消していくパズルゲーム。もちろん2人対戦もできる。	イマジニア	94.10.28	012602	!?	シューティングパズル	￥8200	7980 6480	5980 3780 4000 1800
	ノンタンといっしょ　くるくるぱずる	上から落ちてくるブロックを、タテヨコ3つ並べて消していくというオーソドックスなパズルゲーム。難易度も低めで低年齢層向け。	ビクターエンタテインメント	94.11.25	012611	☑	落ちモノパズルゲーム	￥7800	6280 5970	5780 4780 3200 2800
	牌砦	積み上げられた牌の山から、絵柄の同じ牌を2つずつ取り除いていくパズルゲーム。牌の絵柄は麻雀牌、文字、メルヘンと3種類ある。	タカラ	94.12.9	012637	!?	上海風パズルゲーム	￥8800	6980 6580	
	パズルボブル	面クリアー型のアクションパズルゲーム。手持ちの泡を発射し、同じ色の泡を3つ以上揃えてフィールド上の泡を消していく。	タイトー	95.1.13	012670	☑	パズルアクション	￥6800	5980 5280	4980 4980 3500 2800
	はらぺこバッカ	卵をポコポコ生むバッカを操り、時間内に9＊9のマス目に多く卵を置いた方が勝ちというパズルゲーム。もちろん2人対戦も可能。	魔法	94.10.19	012581	!?	恐竜の卵操作パズル	￥4980	3980 1980	3480 2980 2000 1500
PS	**ジオキューブ**	３Ｄ空間に落ちていくブロックを、隙間なく敷き詰めて消していく。コンピューターや人と同時に対戦することも花押。	テクノスジャパン	94.12.22	008354	!?	３Ｄパーツ落下パズル	￥5800	5800 5480	
	TAMA	箱庭の中のボールを転がしてゴールに導くのが目的。ボールを操作せずに箱自体を動かしボールを転がすという異色作。	タイムワーナー　インタラクティブ	94.12.9	011525	☑	バランスタマ転がし	￥5800	5600 4800	
3DO	**上海　万里の長城**	同じ麻雀パイを取って山を崩していくパズルゲーム。普通の上海の他に、グレートウォールや青島など4つのモードが楽しめる。	松下電器	94.11.18	012556	☑	雀パイパズル	￥7800	7020 5980	4980 4980 4000 2400
	ピーターフランクルのパズル塔	数学博士号を持ちながら大道芸人でもあるピーターフランクリンが考案した数学パズルゲーム。問題を解けば大道芸を見れる。	松下電器	95.1.13	012548	!?	数学パズル	￥7800	7480 6380	5980 4980 3500 2400
PC	**ボンバーマンぱにっくボンバー**	人気シリーズの落下型パズルゲーム。趣向は違えど、爆破の魅力と最大5人までの対戦プレーが楽しめるのはそのまま。	ハドソン	94.12.22	012564	☑	落下型パズル	￥6800	5480 2970	4980 2480 2500 800
GG	**ぷよぷよ通（2）**	前作大人気だった落ちものパズル。キャラクターのかわいさと連鎖の壮快感は健在。プレーヤーを選ばず誰でもハマれるのがいい。	コンパイル	94.12.16	012530	☑	落ちものパズル	￥3800	3800 2670	2680 1980 1200 1000

B&T ボード＆テーブル

SFC	**祇園花**	本格的な花札ゲーム。16人にも及ぶCOMと対戦できる他、クイズや間違い探しなどを楽しめる「すごろく」モードなどもある。	日本物産	94.12.16	011916	!?	本格花札ゲーム	￥7980	6980 5970	6980 4480
	キテレツ大百科　超時空すごろく	人気アニメ「キテレツ大百科」のキャラクターを使ったスゴロクゲーム。7つの時代で発生するイベントをクリアーしつつ進んでいく。	ビデオシステム	95.1.27	011835	!?	キャラものボードゲーム	￥8900	7180 6680	6580 4980 5500 3000
	実践！　麻雀指南	初心者から上級者まで楽しめる4人打ち麻雀ゲーム。師範代が基礎から教えてくれるモードや段位審査ができるモードもある。	アスク	95.1.13	011924	!?	本格派麻雀ゲーム	￥9800	7980 7270	

NEO.CD	**ソニックウィングス2**	8人のキャラクターたちが魅力的な縦スクロールシューティング。プレイヤーはスタート時に自機を選択する。	ビデオシステム／エス・エヌ・ケイ	94.9.29	013633	☑	縦スクロールシューティング	￥6800	6270 4980	4980 4680 3500 2000
	ニンジャコマンドー	タイムマシンで時代を行き来する忍者が主役のSTG。コマンド入力で強力な必殺技が出せ、展開を有利にできる。演出が凝っている。	ADK	94.10.1	013641	☑	忍術シューティング	￥4800	4320 3200	2980 2980

S&R スポーツ＆レース

SFC	**蒼き伝説シュート！**	サッカーを題材としたマンガ「蒼き伝説シュート」をゲーム化したもの。ストーリーモードのほかに友達と対戦することもできる。	ケイエスエス	94.12.16	013358	☑	原作付きサッカーゲーム	￥10800	10800 6980	7980 7980 5500 4000
	ウルトラベースボール実名版2	日本野球機構公認野球ゲーム。前作より選手データが6項目に増え、選手のグラフックもデフォルメとリアルの2種類から選択可能に。	カルチャーブレーン	95.1.3	013129	☑	実名野球ゲーム	￥9800	7980 6980	6980 6980 5000 3000
	NBA LIVE95	NBA所属の27チーム、全選手が実名で登場するバスケットボールゲーム。全米オールスターの東西2チームと4つのカスタムチームがある。	EAV	94.12.16	013099	☑	NBAバスケットゲーム	￥9800	4480 3880	
	岡本綾子マッチプレイゴルフ	女子プロゴルファー岡本綾子とプレーできる。トーナメントや賞金を賭けるスキンズマッチなどいろいろなモードが遊べる。	ツクダオリジナル	94.12.20	013331	☑	プロと対決ゴルフ	￥9700	8580 6980	7980 4480 5000 2000
	サンスポフィッシング渓流王	本格派釣りシューティング。川釣りも海釣りも遊べ、登場する釣り具も実在のもの。サカナの種類も52種類と多いのも特徴。	イマジニア	94.12.22	013137	☑	本格釣りシュミレーション	￥9980	8980 6980	7980 6980 5000 4000
	GP-1 RS	全17ものコースが用意されたバイクレースゲーム。世界を転戦してチャンピオンを目指すGPレースモードの他に、2P対戦モードもあり。	アトラス	94.11.18	013081	☑	爽快バイクレースゲーム	￥9800	4970 3980	6980 3980 4000 2000
	Jリーグエキサイトステージ'94	選手の重量感が心地よい。自由なフォーメーション編成で、研究する楽しみがあある。データは93年2ndステージ。	エポック社	94.5.1	017434	☑	横視点型サッカーゲーム	￥9800	8680 6480	4980 1980 3000 800
	スーパーファミリーサーキット	トップビューのレーシングゲーム。車を3つのタイプから選んで、スプリントや耐久などの多彩なレースを戦っていく。	ナムコ	94.10.21	013145	☑	トップビューレーシング	￥8800	6980 3970	6580 3780 4000 1500
	スーパーフィッシング ビッグファイト	釣り具のメーカーであるマミヤ・オーピー協賛。全体的にコミカルタッチで作られていて、釣りを知らなくてもなじみやすい。	ナグザット	94.12.20	013153	☑	初心者向き釣りゲーム	￥9800	7980 7280	6980 6980 4800 4000
	スーパーマリオカート	コミカルにディフォルメされた周回型レースゲーム。アイテムを使って、目まぐるしく順位が入れ替わる展開が楽しい。	任天堂	92.8.27	017418	☑	ディフォルメ型レース	￥8900	8641 5970	5980 4980 3000 2500
	スーパー燃えろ！プロ野球	リアルを強調した野球ゲーム。グラフィックばかりでなく、データーも最新のもの（94年12月現在）を使用。当然、選手の名前は実名。	ジャレコ	94.12.23	013170	☑	リアル野球ゲーム	￥9800	7980 7270	6980 5980
	スーパーラグビー	世界の強豪16チームのデータが入った本格ラグビーゲーム。対COMや2P対戦の他にワールドカップなどとゲームモードも豊富。	トンキンハウス	94.10.21	013161	☑	ラグビーゲーム	￥9000	6980 3980	6980 5780
	スキーパラダイスWITHスノーボード	スラローム、ダウンヒル、ジャイアントなど4種類のスノー競技を楽しめるソフト。スキーかスノーボードを選んでプレイできる。	パックインビデオ	94.12.16	013188	☑	雪山競技ゲーム	￥8900	7990 4970	6980 4780 4500 3000
	STARDUST SUPLEX	オリジナルの女子プロレスラー16人を使ったプロレスゲーム。1人につき20種類以上と必殺技も豊富。最高4人まで同時プレイ可能。	バリエ	95.1.20	013102	☑	プロレスアクション	￥9980	7980 7480	7480 6980 6000 4000
	ストリートレーサー	アメコミ調のキャラクターでサーキットを疾走するコミカルレースゲーム。武器で相手を攻撃できたりとアクション性も高い。	UBI	94.12.2	013196	☑	コミカルレースゲーム	￥9200	7980 2980	6980 5980 4500 3000
	全国高校サッカー	高校サッカーをモチーフに、実在する高校のチームデータを使用したサッカーゲーム。選手の成長要素もあり、地味ながらハマれる。	四次元	94.11.25	013340	☑	高校サッカーゲーム	￥9800	7980 6880	6980 6980 4500 3500
	タイニートゥーン　アドベンチャーズ~ドタバタ運動会~	タイニートゥーンのキャラクターを使った、パーティー向きのバラエティーゲーム。最大5人参加のミニ・ゲームがぎっしり入っている。	コナミ	94.9.30	013200	☑	ミニゲーム集	￥9000	4980 3980	3980 2980
	武田修宏のスーパーリーグサッカー	プロサッカープレイヤー武田修宏選手が登場するサッカーゲーム。武田選手と豊富なゲームモードでサッカーをプレイできる。	ジャレコ	94.11.25	013366	☑	武田修宏サッカーゲーム	￥9800	7980 6980	6980 5780 4000 3000
	テクモスーパーベースボール	メジャーリーグを題材とした野球ゲーム。全28チーム、700人にも及ぶ選手が全て実名で登場する。守備時の3D視点は迫力満点！	テクモ	94.10.28	013218	☑	メジャーリーグ野球ゲーム	￥9800	7790 6980	6980 5780 5000 3200
	テクモスーパーボール2	NFL公認のアメリカンフットボールゲーム。チーム名や選手の名前に実名が使われている。グラフィックやシステムもパワーアップ。	テクモ	94.12.20	013226	☑	実名アメフトゲーム	￥9980	8980 6980	7980 6980 5000 4000
	ドリームバスケDUNK&HOOP	オリジナルの16チームと日本代表の計17チームが登場するバスケットボールゲーム。5人対5人対戦を始め、3ON3や1ON1なども楽しめる。	ヒューマン	94.11.18	013234		シンプルなバスケット	￥9600	7980 5980	
	ナイジェル・マンセル　インディカーチャレンジ	プレイヤー自らがナイジェル・マンセルとなって、インディーカーを戦っていくレーシングゲーム。全15サーキットを疾走しろ！	アクレイムジャパン	94.12.16	013242	☑	インディーカーレース	￥10900	8980 4970	7980 6980 5000 3500
	バークレイのパワーダンク	NBAのスーパースター、バークレイ監修のバスケットゲーム。2ON2で、勝負の決めてはダンクシュートをいかに決めるかだ。	ITC	94.9.30	013251	☑	2ON2バスケットゲーム	￥9200	7480 6980	5480 3980 3000 2000
	バイク大好き！走り屋魂	コミカルなバイクレースゲーム。L/Rキーによる重心移動やウィリー走行など多彩な走りが可能。2人一組になっての耐久レースもあり。	メサイヤ	94.9.30	013269	☑	バイクレースゲーム	￥9600	7980 6980	
	バトルクロス	エアバイクを操り、コース上の仕掛けや敵の攻撃を避けながらゴールを目指すバイクレースゲーム。コースも10種類とバラエティ豊か。	イマジニア	94.12.9	013277	☑	エアバイクレース	￥9800	7980 6580	6980 5480 5000 2800
	バトルサッカー2	ウルトラマンやガンダム、仮面ライダーといった懐かしのヒーローたちが登場するサッカーゲーム。ハデハデな必殺シュートが見物。	バンプレスト	94.11.25	013285	☑	懐かしのヒーローサッカー	￥8800	6980 5980	6580 5480 4000 2800
	バトルジョッキー	競馬のアクションゲーム。賞金を貯めてトレーニングに使い、自分の馬を成長させていく。競馬予想するだけのモードもあり。	ヴァージン	94.12.22	013293	☑	競馬アクション	￥9800	7980 6980	6980 6980 4000 4000
	フルパワー	バイクとジェットスキーを使い、アメリカ大陸、全13ステージを走破するアクションレースゲーム。アイテムを使って攻撃もできる。	ココナッツジャパン	94.12.16	013307	☑	変わり種レースゲーム	￥11000	8980 4980	7980 6780 5000 3500
	マイケル・アンドレッティ　インディーカーチャレンジ	マイケル・アンドレッティ監修のインディーカーレースゲーム。サーキットは全16コース。ライバルを抜き去って、目指すは表彰台！	ビーピーエス	95.1.20	013315	☑	インディーカーレース	￥9800	7980 7270	6980 3980 5000 2000
	マルチプレイバレーボール	ワールドカップ、フリー対戦、トレーニングモードなどゲームモードの豊富なバレーボール。チームは全16。4人同時プレイも可。	パックインビデオ	94.10.28	013323	☑	ワールドカップバレー	￥8900	7980 6980	6580 5780 3600 3000
	わくわくスキーわんだぁシュプール	4つのスキーコースを持った王国が舞台のスキーゲーム。ライバルも登場してゲームを盛り上げる。オリジナルコースも作成可能。	ヒューマン	95.1.13	013111	☑	スキーレースゲーム	￥9600	7880 5970	6980 4980 3900 2800

パソコン通信を始めたのはいいんだけど、結局フリーソフトのゲームをダウンロードするのがもっぱらで、未だに誰かと会話をしたことがありません。何のためにニフティに入会したのかわかんないよね。でも、そんなことを忘れさせてくれるゲームソフトがいっぱいあるからには仕方あるまい。許すか。（オーケーＯＫ）

五劫（ごこう）のすり切れ

SFC	**元祖パチンコ王**	ココナッツジャパン	94.12.22	プレーヤーは10000Gを元手にパチンコ王トーナメントに参加、優勝を目指す。パチンコ台は、羽根モノ、権利モノ、デジパチの3種類。	012505	☑	ストーリつきパチンコ	¥9980	8980 6980	7980 6980
SFC	**スーパーカジノ2**	ココナッツジャパン	94.11.3	ブラックジャック、ポーカー、スロットマシン、ルーレットなどが楽しめるギャンブルゲーム。4P同時プレイ可能で完成度も高い。	012416	!?	ギャンブルゲーム	¥9800	7980 3980	5980 5980
SFC	**パチスロ勝負師**	日本物産	94.12.23	オリジナルパチスロ台だけでなく、麻雀も遊べる。パチスロ台は全部で4台あり、麻雀は2人打ちと4人打ちが選べる。	012432	!?	お得用ギャンブルゲーム	¥8980	7980 6780	6980 6680 5000 3500
SFC	**パチンコ必勝法**	バップ	94.11.18	パチンコ秘情報編集部が監修した本格パチンコゲーム。実在する台をモデルにし4機種の攻略法を学べる他、おもしろ対戦モードも。	012459	☑	本格パチンコゲーム	¥9800	7980 6470	6980 6980 5500 4000
SFC	**パチンコファン～勝利宣言～**	パウ	94.10.15	実機さながらの10種類のフィーバー機で遊べる。攻略雑誌の「パチンコファン」が協力しているだけに本格的な作り。	012441	☑	本格パチンコゲーム	¥9800	8480 7280	7480 6980 5500 3500
SFC	**ビッグ一撃！パチスロ大攻略**	アスク	94.12.16	実際、パチンコ屋に並んでいるパチスロ台が家庭で遊べる。遊び方のわからない初心者から攻略したいプロまで幅広い層に対応。	012475	☑	実在機採用パチスロゲーム	¥9800	8980 6580	7980 6980 5500 3500
SFC	**必殺パチンココレクション**	サンソフト	94.10.21	パチンコメーカー藤商事の実在する4種類のパチンコ台で遊べる。バクチ性の高い珍しいパチンコ台も。実戦攻略に最適。	007269	☑	実利派パチンコ	¥9800	8980 6980	7980 6980
SFC	**必勝パチスロファン**	パウ	94.12.16	パチスロ攻略雑誌「パチスロファン」監修による本格パチスロゲーム。懐かしの台から最新の台まで、全8機種が登場する。	012513	☑	本格パチスロゲーム	¥9800	7980 6980	7980 6980 5000 3500
SFC	**必勝パチンココレクション**	サンソフト	94.10.21	非常に細かく書き込まれた台が魅力のパチンコゲーム。パチンコ屋の営業時間やプレイヤーの生活サイクルなどの細かい演出も特徴。	012521	☑	実戦派パチンコゲーム	¥9800	8980 6980	
SFC	**みらくるカジノパラダイス**	カロッツェリアジャパン	95.1.27	ギャンブルで持ち金を増やしながら、ギャンブル王を目指すボードゲーム。トランプを使った16種類のゲームが遊べる。4P対戦も可能。	012424	!?	すごろくギャンブルゲーム	¥9800	7980 7380	7480 3480 6000 1700
PS	**喜国雅彦印　笑う婦警さん　パチスロハンター**	フォーラム	94.12.9	喜国雅彦の人気マンガとパチスロが合体。3日間パチスロをしてその金額でエンディングが変わる。金田まち子の運命はキミが握る。	012408	☑	ポリゴン3Dパチスロ	¥6800	6800 5480	
GB	**携帯競馬エイトスペシャル**	イマジニア	94.11.18	競馬予想ソフト『競馬エイトスペシャル』のゲームボーイ版。細かなデータから予想するモードの他に、簡易予想モードなどもあり。	012360	!?	お手軽競馬予想ソフト	¥6900	5480 4980	3780 3780 2100 2100
GB	**馬券王TV94**	アスミック	94.10.28	人気競馬予想ソフト『馬券王』最新作。レースデータ、騎手データ、直前情報の3段階のデータ入力により本格的な競馬予想が可能。	012378	!?	競馬予想ソフト	¥6500	4980 4480	3980 3980 2000 2000
GB	**パチ夫くん2**	ココナッツジャパン	94.11.25	パチ夫くんが主人公のパチンコゲーム。惑星デスプラネットにある8つの台を打ち止めにして銀子さんの不治の病を直すことが目的。	012351	☑	お手軽パチンコゲーム	¥4500	3600 3270	3080 2980 1400 1400
GB	**パチスロ必勝ガイド**	マジファクト	94.1.27	パチスロ専門誌である「パチスロ必勝ガイド」の協力で作られた本格パチスロゲーム。オリジナル台6機種を遊ぶことができる。	012343	☑	パチスロシュミレーション	¥4500	3980 3270	
PC98	**美少女パチンコ**	ハッカー	94.12.27	美少女が盛大に脱ぎまくる、脱衣パチンコゲーム。サービスシーンはアニメーションで表示される。R指定。	012394	!?	脱衣パチンコ	¥8900	7980 6670	

VAR　バラエティⅡ

SFC	**なるほど！　ザ・ワールド**	トミー	94.11.25	同名のTV番組のオフィシャル・クイズゲーム。愛川欽也が登場して、サンプリング音声で喋る！　番組の進行を模した内容。	013781	!?	人気クイズ番組のゲーム化	¥9500	8980 6980	6980 4980 3800 2000
MD	**イチダントアール**	セガ・エンタープライゼス	95.1.13	アーケードからの移植。全20種類のミニゲームが遊べ、4P用のコンペモードや物語を楽しむクエストモードなどが追加された。	013765	☑	パズルゲーム	¥6800	5980 4580	4680 3980 2100 1500
PS	**宝魔ハンター　ライム　Special Collection Vol.1**	アスミック	94.12.22	パソコン版からの移植作。魔界の美少女ライムが妖怪を退治するという話。テレビアニメのようなグラフィックがウリ。	005649	!?	美少女デジタルコミック	¥5800	5800 5220	
3DO	**THE野球拳SPECIAL**	ソシェッタ	94.11.11	8人の美女とジャンケンをして脱がしていくという脱衣ジャンケンゲーム。全てに実写映像を使い、これまでにない興奮を味わえる。	013706	☑	脱衣ジャンケン	¥8900	7980 6880	5980 5980 4000 2600
3DO	**痛快ゲームショー　ツイステッド**	EAV	94.12.23	アメリカで放映されている番組をそのままクイズゲームにしたもの。問題数の多さは半端でなく、長く遊べるソフトに仕上がっている。	013714	!?	クイズゲーム	¥8800	7980 6980	6980 5980 5000 2700
PC	**クイズアベニュー**	NECホームエレクトロニクス	94.11.25	シリーズ第3弾。出題される問題数は過去最高。RPG風の「クエストモード」等もついているのでひとりでも複数でも楽しめる。	013773	!?	クイズゲーム	¥6800	6480 4980	3980 3980 1800 1800
GB	**オセロワールド**	ツクダ	94.9.30	オセロゲーム。強さの異なる4人のキャラクターが用意されている他、エディットモードを使えば詰めオセロなども可能。2人対戦もできる。	013731	!?	お手軽オセロゲーム	¥3980	3980 2880	2680 1980 1500 800
GB	**ザ・心理ゲーム～大阪編～**	ヴィジット	94.10.14	出題される問題に答えているだけで、自分の心が見えてくるという心理ゲーム。問題は、大阪にちなんだものが用意される。	013749	!?	心理ゲーム	¥4500	4050 3480	2980 2980 1400 1400
GB	**TVチャンピオン**	ユタカ	94.10.28	人気TV番組のゲーム化。好きな台を選んで出玉の数を競うパチンコと、4つのゲームを勝ち抜く大喰い競争の2つのゲームを楽しめる。	013722	!?	ミニゲーム集	¥3980	3380 1980	2680 1980 1200 800
GG	**イチダントアールGG**	セガ・エンタープライゼス	94.11.25	同名のアーケードからの移植版で、全部で12にも及ぶミニゲームが楽める。順番に挑戦していくアドベンチャーモードなどもあり。	013757	!?	ミニゲーム集	¥3800	3420 2770	2580 2580 1200 1200
PC98	**VG2**	戯画	94.11.25	98からPC-エンジンにも移植され、大ヒットを巻き起こした。最強のウェイトレスを決める美少女格闘ゲーム。2では新キャラが2人登場。	014389	☑	美少女格対戦格闘ゲーム	¥7800	6059 5989	
SFC	**雀遊記**	ヴァージン	95.1.13	悟空乱打西遊記の世界を舞台とした麻雀ゲーム。プレーヤーは悟空や八戒となりインドを目指す、というストーリー仕立てとなっている。	011932	!?	ストーリー付き麻雀ゲーム	¥8900	7580 6670	
SFC	**スーパー五目将棋**	日本物産	94.11.18	将棋と五目並べ、2つのゲームを楽しめるお買い得ソフト。定跡対局モードなどの5つのゲームモードを装備し、玄人好みなデキに。	011860	!?	将棋＆五目並べソフト	¥9500	7780 7480	6980 6980
SFC	**スーパー詰将棋1000**	ボトム	94.12.16	全日本将棋連盟が問題制作した詰将棋ソフト。その問題は1000問にも及び、他に例を見ないほどのボリュームとなっている。	011851	!?	詰将棋問題集ソフト	¥9800	8580 6980	6980 6980
SFC	**スーパー麻雀3辛口**	アイマックス	94.11.25	プロの雀士を相手に戦う麻雀ゲーム。タイトルにもあるように難易度は極めて高く、まさに辛口な玄人向けに設定されている。	011878	!?	難解麻雀ゲーム	¥9800	7980 6980	6980 6980 5000 3800
SFC	**すごろクエスト**	テクノスジャパン	94.12.15	不幸使いや多重人格の戦士など、一風変わったキャラで進めるRPG風すごろくゲーム。魔法で離れた場所の相手へも攻撃が可能。	011819	!?	RPG風すごろくゲーム	¥9900	7980 6980	7980 5980 5000 3500
SFC	**卒業番外編　ねぇ麻雀しよ！**	KSS	94.10.28	人気ゲーム「卒業」の生徒たちが面子として登場する麻雀ゲーム。プレイヤーは教師となり、生徒たちと麻雀をして指導していく。	011941	!?	卒業キャラ登場麻雀	¥9800	7980 5980	5780 4480 4000 2000
SFC	**大爆笑人生劇場～大江戸日記～**	タイトー	94.11.25	すごろく式のボードゲーム。キャラクターを始め、マップやイベントなど全てが時代劇風なものになっている。お笑いもあり。	011959	!?	時代劇すごろく	¥9000	9000 6480	6980 6480 5000 3000
SFC	**ただいま勇者募集中おかわり**	ヒューマン	94.11.25	すごろく形式で進み、ダンジョンや街を占領しているモンスターを倒しにいくというボードゲーム。1人から4人まで楽しめる。	011827	!?	ファンタジーボードゲーム	¥9900	7980 6980	7480 6980 5500 3800
SFC	**パチンコ物語2～名古屋シャチホコの帝王～**	ケイエスエス	95.1.27	パチンコでお金を稼いで、女の子をナンパするゲーム。オリジナルパチンコ台10機種を攻略し、ビル内の女の子を落とそう。	006823	!?	美少女パチンコ	¥9800	7980 6780	7980 6980 5000 4000
SFC	**花札王**	ココナッツジャパン	94.12.16	花札をとことんまで遊びつくすゲーム。花合わせ、コイコイ、オイチョカブ、代表的な3つが遊べる。面倒な計算もソフトまかせ。	011908	!?	本格派花札ゲーム	¥8980	7980 6480	7480 6680 5000 3600
SFC	**本格麻雀　徹萬**	ナグザット	94.10.21	実在するプロ雀師が15人も登場する麻雀ゲーム。フリー対局やトーナメント戦などが楽しめるうえ、細かいルール設定も可能。	011983	!?	超本格麻雀ゲーム	¥8900	7980 6680	
SFC	**本格将棋・風雲児龍王**	ヴァージンゲーム	94.12.22	トーナメント、対局戦、エディット戦の3つのモードが楽しめる本格将棋ゲーム。過去に実在した名人戦棋譜を再現するモードも。	011967	!?	将棋ゲーム	¥9800	8480 6980	6980 3680 5500 2000
SFC	**本格派囲碁　碁聖**	タイトー	94.10.28	日本棋院推薦、小川誠子（五段）監修、19路盤にも対応した本格囲碁ソフト。腕試しモードや、100問にも及ぶ詰め碁などが楽しめる。	011975	!?	本格囲碁ソフト	¥14800	11980 11380	9980 9980 10065 6000
SFC	**麻雀倶楽部**	ヘクト	94.12.22	独特の打ち方を持った16人の麻雀士が登場。プレーヤーも16種類の個性を設定可能で、その性格がプレー中にでる。フリー対局もあり。	011991	!?	異種麻雀ゲーム	¥4980	4480 3780	
SFC	**麻雀大会**	光栄	94.9.30	好評だった『麻雀大会』のパワーアップ版。7軒の雀荘を制覇することがプレイヤーの目的。23人もの個性的な雀士が待ち受ける。	012009	!?	本格麻雀ゲーム	¥9800	8820 7350	
SFC	**モンスターメーカーキッズ　王様になりたい**	ソフエル	94.11.18	かわいいキャラで人気のRPGシリーズ、「モンスターキッズ」の設定を活かした、ファンタジーRPG風のマルチ対戦スゴロク。	011886	!?	5人対戦のRPGスゴロク	¥9200	7980 5980	6980 3780 5000 2500
SFC	**遊人　雀獣学園2**	バリエ	94.11.18	人気マンガ家・遊人が原画を担当した、美少女満載の麻雀ゲーム。ストーリーモードのほか、本格的な4人打ちもあり。	012017	!?	美少女もの麻雀ゲーム	¥9800	7980 6980	5980 4980
SFC	**横山光輝　三国志盤裁「スゴロク英雄記」**	エンジェル	94.12.22	有名な「三国志」をスゴロク化。プレーヤーは君主となり帝の願いを聞き、イベントをクリアーしていくゲーム。有名な武将も沢山。	011894	!?	スゴロク＆RPG	¥9800	7980 7270	6980 6980 5500 3000
PS	**柿木将棋**	アスキー	94.12.22	幅広い層をターゲットにした将棋ソフト。遊ぶ人に合わせて思考レベルや思考問題を設定できる親切設計。詰め将棋も入っている。	011797	!?	本格派将棋ソフト	¥7800	7800 7680	
PS	**麻雀悟空　天竺**	EAV	94.12.3	西遊記で知られる孫悟空や沙悟浄などが対戦相手として登場する4人打ち麻雀。コンピュータの思考時間が非常に短い。	017701	!?	西遊記麻雀	¥5800	5800 5480	
PS	**麻雀ステーションMAZIN～魔神～**	サンソフト	94.12.3	ポリゴンで立体的に描かれた巨大なキャラクターが豪快に動く、変わり種麻雀ゲーム。モードを変えれば普通に遊ぶこともできる。	011801	!?	笑えて遊べる麻雀ゲーム	¥6000	6000 5280	
3DO	**柿木将棋**	アスキー	94.10.21	人間に近い思考ルーチンを搭載しているスグレモノ。初心者から上級者まで手軽に遊ぶことができる本格派将棋ソフト。	011665	!?	本格将棋ソフト	¥7800	6980 6000	5980 4980 4500 2500
PC	**カードエンジェルス**	フジコム	94.12.9	かわいい女の子とポーカーやスピードなど4種類のトランプで対決。奪われた賢者のトランプを求め全国をまわる。	011771	!?	アドベンチャー風味トランプ	¥8800	6980 5980	5980 5980 2700 2700
GB	**将棋最強**	魔法	94.12.23	本格派将棋ゲーム。最強の道モードではストーリがある。勝つと質問され、最後までいくと性格判断してくれる。オヤジ向きソフト。	011738	!?	本格将棋ゲーム	¥4980	4380 3380	
GB	**詰碁シリーズ1藤沢秀行名誉碁聖**	魔法	94.10.19	名誉将聖、藤沢氏監修の詰碁問題集ソフト。全100問にも及ぶ問題を検定と出題の2つのモードでチャレンジする。碁力アップに最適。	011711	!?	詰碁問題集ソフト	¥4900	4280 3970	2980 2980 1500 1500
GB	**詰将棋　神吉五段**	魔法	94.10.19	神吉五段が手がけた詰将棋の問題集ソフト。問題は全103問。全ての問題において、自軍の”王将”が絡ませてあるのが大きな特徴だ。	011720	!?	詰将棋問題集ソフト	¥4900	4410 3680	2980 2980 1500 1500
GB	**トコロ'Sまーじゃん Jr**	ビック東海	94.12.23	トコロさんがキャラクターデザインをしたことで有名な麻雀ゲーム。ゲームボーイ独自のミニゲームモードもついてさらにお得。	011681	!?	キャラもの麻雀	¥4800	4380 3600	2980 2980 1500 1500
GB	**灘麻太郎のパワフル麻雀～次の1手100題～**	四次元	94.12.23	雀士、灘麻太郎が作成した問題が次々と出題され、プレーヤーの解答に対し、親切な解説をしてくれる。対戦麻雀や符計算モード付き。	011754	!?	実力判定麻雀	¥4800	4480 3570	2980 2980 1500 1500
GB	**ニチブツマージャン　吉本劇場**	日本物産	94.11.18	吉本興業に所属する8人の芸人が登場する麻雀ゲーム。フリー対戦とトーナメントが楽しめる他、ルールなども細かく設定できる。	011690	!?	お笑い芸人麻雀	¥4800	3780 3680	2980 2980 1500 1500
GB	**プロ麻雀　極GB**	ソフテック	94.12.23	実在のプロ麻雀士を対決できる麻雀ゲーム。対戦する回数やルールなどの違いで3モード用意され、それぞれで優勝を目指す。	011703	!?	実戦麻雀	¥4900	4480 2980	2980 2980 1500 1500
GB	**本将棋**	イマジニア	94.11.25	対局中の棋譜を記録しておけるという画期的な将棋ソフト。棋譜はいつでもロード可能で、対局中でも任意の手数だけ操作できる。	011762	!?	本格将棋ソフト	¥4980	4380 3770	2980 2980 1500 1500

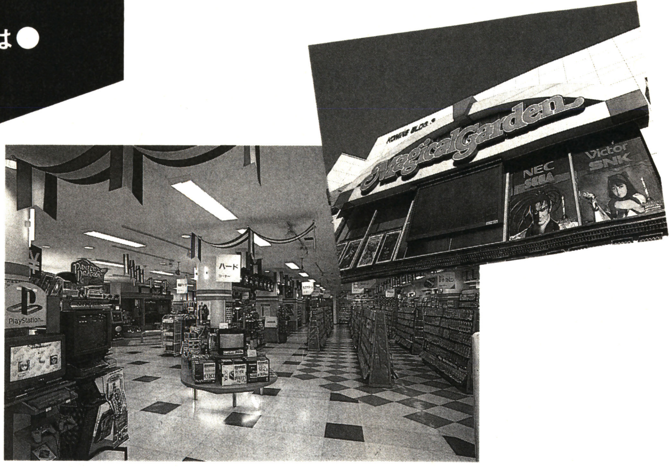
GBL　バラエティⅠ(ギャンブル)

SFC	**競馬エイトスペシャル2**	イマジニア	94.9.30	競馬予想ソフト。豊富なデータから馬券のうまい買い方などを徹底的に学べる他、ゲーム内のレースを予想して遊ぶこともできる。	012483	!?	競馬予想ソフト	¥9980	8480 3970	
SFC	**元祖パチスロ日本一**	ココナッツジャパン	94.11.25	実在する台をサンプルに、攻略法、選手権、さらに占いまで楽しめる本格パチスロソフト。目押しなどの練習もあり、実践向けの内容。	012491	☑	実用パチスロソフト	¥9980	7980 7480	6980 5980 4000 3500

五劫のすり切れ

今持ってるゲーム機はファミコンとスーパーファミコンとPCエンジンとメガドライブとメガCDとプレイステーション、サターンなんだけど、これってマニアから見れば普通だけど、普通の友達がきくと異常みたいね。ちなみにソフトは90本くらい。これも普通なのよ。（ENAM）

東京・板橋の住民御用達！〝マジカルガーデンやすだ〟に行ってみた！



松下　正さん（27歳）
（店長）
勤続／5年
ゲーム歴／1年半
初めてやったソフト／
シムシティ
いちばん好きなソフト／
ダービースタリオンIII
期待しているソフト／
バーチャファイター2

「この店で働く前は『ゲームなんて』とちょっとバカにしてたんですよ。でも今はすっかりゲームにハマってます。」

「スーパーマリオにハマって、視力が落ちてしまいました。みなさんもゲームのやり過ぎにはご注意！　でもゲームはやめられないよね。」

佐久間宏美さん（20歳）
勤続／1ヵ月
ゲーム歴／8年
初めてやったソフト／
ドンキーコング
いちばん好きなソフト／
スーパーぷよぷよ
期待しているソフト／
スーパードンキーコングII

絶大なるコストパフォーマンス 1万円で買うならこの3本

安くても楽しめるソフトはいっぱいあるのだ。

伝説のオウガバトル	￥3900
スーパーメトロイド	￥1680
ファイナルファンタジーVI	￥3980
3本で	￥9560

石塚浩子さん（25歳）
勤続／1年2ヵ月
ゲーム歴／11年
初めてやったソフト／
スーパーマリオブラザーズ
いちばん好きなソフト／
パズルボウル
期待しているソフト／
スーパーぷよぷよ

「当店でいちばんゲーム歴が長い私は自称「マジカルガーデンのゲーム女王」。今はプレイステーションを買うことが人生の目標かな？」

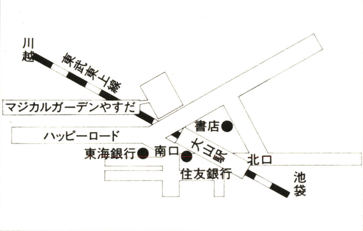
お客さんに聞いてみた！

山口なりあきくん（6歳）
山内のりやすくん（9歳）
堀井やすおくん（9歳）
いちばん好きなソフト／
ロックマンX2、ゴエモン3、
海腹川背ほか12ソフト
持っている機械／
SF、ゲームボーイ、MD

●好きなソフト聞いたら数えきれないほど答えてくれた。塾へ行く前に週3回はここにゲームをしに来るらしい。中古ソフトを売ったり買ったりと、持っているソフトをフル活用することで、びっくりするほどたくさんのソフトを体験している。大人顔負けの元気な小学生だ。

マジカルガーデンやすだ

東京都板橋区大山東町60-27
☎03-3579-3823
営業時間／10時～22時　無休



東武東上線大山駅前にある『マジカルガーデンやすだ』。広い店内にはゲームソフトはもちろんのこと、ゲームグッズ、攻略本までゲームに関するものならなんでもそろっている。ソフトは常時1万5000本あるうえ、手に取って見ることができるのは魅力。また、新作ソフトを中心に15分100円で体験できる「まるごと体験コーナー」や、100インチはあろうかと思われる大画面では、なんと発売前ソフトを無料で楽しめる。この大画面を利用して年に数回行われるゲーム大会は、景品の豪華さも手伝って、かなりの人気イベントだ。

（マジカルガーデンの上手な使い方）

その1. 中古ソフトを売ってポイントをためよう

中古ソフトの買い取りは現金ではなくポイント制のチケットを使用。このチケットで中古ソフトを買う場合、ポイントの2割増しとなるお得なシステム

その2. 新作は実際に体験してから購入すべし

期待の新作を買って帰ったらつまんな～い。ということはありませんか？　まるごと体験コーナーで自分で試してから購入すれば失敗もない。

お役立ちゲームグッズTOP3

〈1位〉ワイヤレスマルチショット2
ワイヤレスで5人プレイもOKの優れモノ

●

〈2位〉アスキースティックL5
片手でSFが楽しめる「ながら族」には最適グッズ

●

〈3位〉ターボファイルツイン
外部セーブで中断したところからまた再開できる

スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー
ASCII
『ターボファイルツイン』
TURBO FILE TWIN
94年12月発売予定予価7，500円
（税別）
ASCII STICK L5
WIRELESS 2

「ゲーム好きが高じてこの仕事に……。ゲームに囲まれて仕事ができるなんて、う～ん幸せ。でもゲームのやり過ぎで視力は大きくダウンです。」

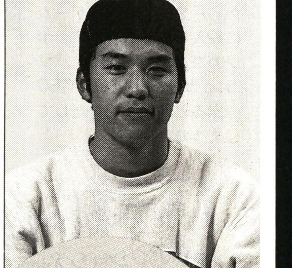
斉藤哲也さん（17歳）
勤続／1ヵ月
ゲーム歴／7年
初めてやったソフト／
ゼクロス
いちばん好きなソフト／
大戦略エキスパート
期待しているソフト／
フロントミッション

シューティングマニア武田さんが選ぶ「とにかくアツくなっちゃう」BEST3

〈1位〉雷電
〈2位〉ゼビウス
〈3位〉グラディウス

どれも戦闘機のアツいシューティング。ストレス解消にもおすすめだ。

お客さんに聞いてみた！



「学校が近いので週に2～3回は来ますよ。ここは商品を手に取って見ることができるから見やすいし、なにより品数が多いので何度来ても飽きないですね。一人でゲームをするより、学校の仲間と酒を飲みながらシューティングゲームで対戦することが多いです。やっぱり対戦ものはアツくなっちゃいますよね。」

武田良祐さん（21歳）
職業／T大学2年生
ゲーム歴／3年
いちばん好きなソフト／
雷電（SF）
期待しているソフト／
バーチャファイター2、デイトナUSA
持っているソフト／
サターン、PS、SFC、PC、MD

「ワイルド・トラックスをやって画面酔いをしてしまった経験ありませんか？　もっともっとたのしいソフトが出ることを期待してます。」

大澤圭子さん（20歳）
勤続／1年2ヵ月
ゲーム歴／2年
初めてやったソフト／
ドラゴンクエストV
いちばん好きなソフト／
ドラゴンクエストV
期待しているソフト／
ポリス・ノーツ

西日本最大級！Hyper BRUT福岡空港前店に行ってみた！

●ゲーム担当・小升信之(25歳)が断言！これを知らなきゃマニアじゃない

●「ときめきメモリアル」(スーパーCD-ROM)

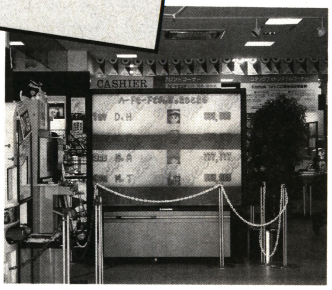
幻のソフトと呼ばれるモノですが、当店なら入荷できるかもしれません、とのこと。

●「バーチャルカメラマン」(3DO／18歳未満は買えません)

相当なテクを要するが、キミもカメラマン気分が味わえる

「あ、パソコンもゲームもなんでもあるショップですから、家族で来ても楽しめます。」

小升信之さん（25歳）
（ゲームコーナー担当者）
勤続／1年6ヵ月
ゲーム歴／18年
初めてやったソフト／ブロックくずし　一番好きなソフト／ダービースタリオンIII　期待しているソフト／テイトナUSA



ブルートウインターバザール

岩本典之さん（28歳）
職業／会社員
ゲーム歴／3年
初めてやったソフト／スーパーマリオ
一番好きなソフト／フロントミッション
期待しているソフト／シムシティ2000

お客さんに聞いてみた！

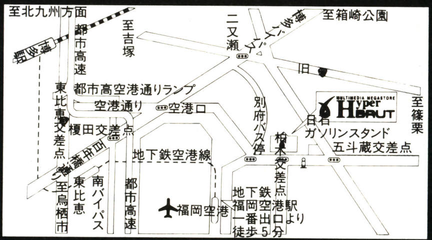
「実は仕事中なんです…。取引先の近くにこのショップができて便利になりました。シミュレーション系のゲームが好きなんですよね。以前、朝までゲームして、次の日昼休みに寝てたら、そのまま寝過ごしちゃったりして。あ、マズイっすね。」

佐故かんなさん（22歳）
勤続／2日目
ゲーム歴／はまって5年
初めてやったソフト／ドラゴン・クエスト
一番好きなソフト／ダービースタリオンIII

「『トルネコの冒険』をやっているとき、1日20時間もやってしまい、体をこわしました。みなさんも、ホドホドにね。」

マルチメディア　メガストアー
Hyper BRUT空港店

福岡県粕屋郡志免町大字別府字柏木680-2
☎092-624-1530　営業時間／10時～深夜12時


至北九州方面
博多駅
都市高速
至吉塚
二又瀬
博多バイパス
至箱崎公園
旧
都市高空港通りランプ
空港通り
空港口
別府バス停
MULTIMEDIA MEGASTORE Hyper BRUT
日石ガソリンスタンド
至篠栗
東比恵交差点
榎田交差点
百年橋通り
地下鉄空港線
柏木交差点
五斗蔵交差点
至鳥栖市
東比恵
南バイパス
都市高速
福岡空港
地下鉄福岡空港駅一番出口より徒歩5分

昨年末、福岡に大型ショップがオープン！TVゲームショップ大手チェーンの「ブルート」が、マルチメディアに対応したショップとして「ハイパーブルート」をプロデュース。４００坪の店内にはゲームソフトはもちろん、関連グッズ、攻略本などがずらりと並ぶ。ソフトの在庫は常に1万本を超し、現在各地に流通しているものは、ほとんど手に入る。書籍類も充実。入口では１００インチのモニターに最新ソフトのデモンストレーションが。3階には、LD体験ブースもある。最新情報が行き交うショップだ。

(Hyper BRUTはこう使おう)

その1. 欲しいソフトは要予約

全国約370店舗のチェーンを持つショップだけあって、その情報と在庫はパソコンですべて把握。店頭にはないタイトルも予約すれば、ほとんど手に入るのだ。

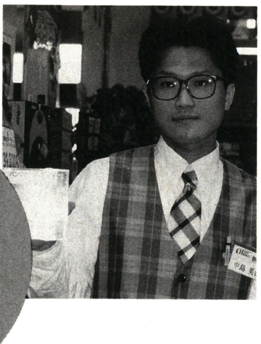
その2. お得な会員システム

マルチメディア対応のこのショップ、ゲーム、AV、パソコンのハード・ソフトの全てがそろう。3階ではビデオ・LDレンタルも行っている。会員になると販売・レンタル・売買すべてがポイント制で、割引などの得点もあるぞ。かしこく利用するべし。

その3. なんでもあるぞ！

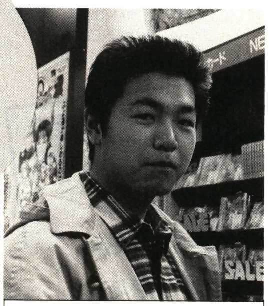
●メンテナンスサポートセンターがある！
●フォトCDベンディング！
●書籍、CDも充実

「ゲーセンで壊したコンパネの数は、相当なものでしょう。店のは壊さないように気をつけます。」



中島英治さん（20歳）
勤続／1ヵ月
ゲーム歴／11年
初めてやったソフト／ブラック・オニキス
一番好きなソフト／フロントミッション
期待しているソフト／クロノ・トリガー

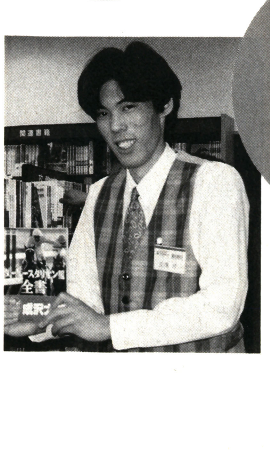
池田剛さん（19歳）
職業／専門学校生
ゲーム歴／12年
初めてやったソフト／スーパーマリオ
一番好きなソフト／バーチャファイター
期待しているソフト／餓狼伝説III



お客さんに聞いてみた！

「新しいショップができたと聞いて、友人3人ときました。月2～3万円はゲームに投入しちゃってます。ボクのコレクションは、パソコン、サターン、NEO-GEO…出ると何でも手をだしてしまうんです。」

長澤淳一さん（21歳）
勤続／2日目
ゲーム歴／15年
初めてやったソフト／平安京エイリアン
一番好きなソフト／実況パワフルプロ野球
期待しているソフト／バーチャファイター2



「ここで働いてると、目移りしちゃうので、毎日忙しいです。」

Hyper BRUT発お買い得ゲーム！

●アクション入門編・3本で2000円

1. スーパーファイヤー・プロレスリング（500円以内）
2. ファイナルファイト（500円以内）
3. ストリートファイターII（1000円以内）

※子供向けコストパフォーマンス。初心者も楽しめます。

●買っても絶対失敗しないソフトTOP 3

1. クロノ・トリガー
2. ワンダープロジェクト
3. ぷよぷよ（ロングセラーです！）

THE ものもの of THE 今月

あんまり欲しくないんですけど

今月のハイパー物

超ミニサイズでかなりキッチュ。

テトリスタイプのゲームだけ32種類も入った「キーチェーンゲーム」。上下逆さま画面や、ハメる度にブロックが1列ずつ左右にズレるのもあったりして、かなりキッチュ。しかも1000円前後だから、非常にお買い得よ。

今月のお宝物

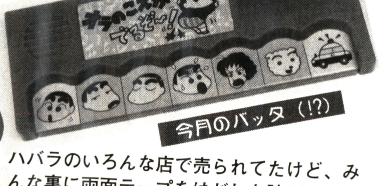
持ってる人いるかな？ルナ&アルテミスのホルダー

セラムン100円ガチャガチャのグッズ。2年ぐらい前の奴なんだけど、今になってコレが、恋のおまじないに効くとかってゆーウワサ。このシリーズはすぐ後にR版が出てきて、短期間だったそーです。もち非売品。

今月のダマされ物

知らぬが仏オヤヂをダマしたぬいぐるみ

「Jリーグ人形」と称して、サビれた店で300円で売ってたぬいぐるみ。写真はきっとヴェルディ人形だが、ドコがやねん？でも、老いたオヤヂが信じ込んで必死に漁ってたゾ。孫にでも買っていくンだろーなぁ…。



今月のバッタ（!?）

秋葉原で大流行り!?しんちゃんの声が出るピアノ

ハバラのいろんな店で売られてたけど、みんな裏に両面テープをはがした跡がついてて何か怪しい。相場は300〜500円。声も絵も似てるけどバッタ物!?でも結構楽しいし、サンプリングにも使えるから重宝するゼ。

今月のお便利物

親指ヒリヒリを解消！スーファミ強化スティック

アクション系に燃えてたりすると、左手の親指スレて痛たたた！　でも、十字ボタンとコノ「SF STICK S」を取り替えちゃえば、もぉ大丈夫。必殺技のコマンドも楽チン。しかも、480円程度ってのは安いよな。

今月のスバラ式物

えっ？アイマスクって穴が空いてるほーがいいの？

長時間ゲームをやるンなら、この「ネミールステラ」。小さく空いた5つの穴の作用で、目が悪い人でもハッキリ見える上に、疲れまで取れるンだって！朝までゲームして、着けたまま寝るのもEね。〈名和里商事〉

ドンドコドドンと次ページへと続くのである！

LOVE & EVOLUTION

GEM ウルトラGEM読者の団 大暴発ユニット

THE 人 of THE 今月

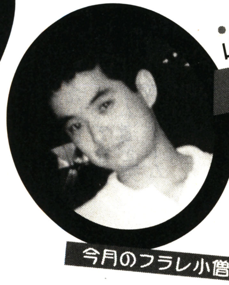
とりあえず○○○○みたいな

今月のやりくり上手

山中　猛（高校2年・17歳）

サターンのために空腹に耐え続けたビンボーなオレ

ついに念願のセガ・サターンを手に入れたゼ！　毎日昼食代としてもらう500円を貯金に回し、昼メシ抜いてひたすらガマン2の3カ月間。ツラかった、泣けたよ。でも今も続けてるんだ。今度はソフトを買わなきゃ。



今月のフラレ小僧

山内俊典（自由業・31歳）

提督に決断させてたら彼女がこっそり決断してた僕チン

『提督の決断』にハマってたら彼女にフラれてしまいました。だって、だって、調子よく進んでたんだもぉん。しかし、僕はそんな精神の重圧に負けずに、ダビスタ3にハマることを誓います。

今月の遅刻ムスメ

溝口静子（ＯＬ・20歳）

猛虎硬爬山を徹底マスターして会社なんてK・O！

『バーチャファイター』に夢中で、出勤前に一戦交えてます。だから毎朝遅刻してます。会社がなんだぁ！ボーナスがなんだぁ！私は部長に叱られてもバーチャはやめないぞ！

今月の終わり野郎

榎本隆宏（学生・20歳）

オレの5千円を返せ！でなきゃエンディング見せろ！

スーチーパイって麻雀ゲームで遊んでた時。5千円はたいてやっとこさ最後のボスまで辿り着いたら店のブレーカーが落ちやがった。店から百円貰ったけど、どう考えたって不条理だ！

今月のゲームメイト募集

内藤佳子ちゃん(21歳・大学生)

波動拳のみハンデ戦ってありですか？

スト2狂いの私。でも、波動拳と竜巻旋風脚しか出せないの。ただ根性で勝ち続けてます。波動拳のみのハンデで対戦してくれる人、募集中よ♥ちなみに私はリュウ使い。ガイルしてくれる人がいいなあ♥

急募

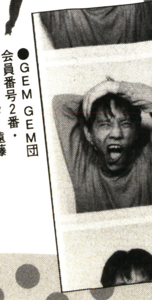
愛の3分間写真ギャルリー　てめーのバカ顔大募集

街角にある3分間写真で、バカ顔を撮影。その作品の裏に住所・氏名・などを書き、コメントを添えて、封筒でこっちまで送ってクサイ。思わず牛乳吹き出しそーになる、てめーのブッたまげバカ顔パワーで、このGEM団表紙に笑いの渦に引き込んでくれや

THE ものもの of THE 今月

あなたの住んでる町で見かけたあんなものこんなものゲームにちょっとでも関係あるもの送ってチョ。お見事！掲載された方にはゴージャスなプレゼント有り。ゲーム関連のグッズを紹介してほしい営業さん、ご一報下さい。

もいあえず試しちゃったバカ



●GEM GEM団
会員番号2番・
プーライター遠藤

●GEM GEM団　会員番号1番・とほほ編集K

迷える子羊のための処方箋

春の陽気にウトウトしとる場合ぢゃない。そぉついに始まるのダ!! コラムあり占いあり投稿ありの、てんこ盛りお茶の間ドッカンページ。目ぇ見開いて、心してカカるよーに。

GEM GEM団す 投稿プロジェクト 始動開始!!

さぁ良い子のみんな、投稿コーナーが始まるよぉ〜!仕切るのはオレッち、“はちみつ入れ”だす。とりあえず初回なんで、これからこの場で行われるコーナーの説明と募集をするゾナもし。たくさんあるから、みんなコゾッて投稿しておくれやす。おハガキ命!

◎文字書き書き編

① お題その1

時代遅れと呼ばれても…

もぉとっくのトーに発売済みなのに、今さら夢中。たいして話題にならなかったけど、オレにとってはお気に入り!ってなゲームみんなあるよネ。ここは、流行を追わず我がゲーム道を突き進む…ナイスな時代遅れの主張の場。忘れ去られゆくゲームに愛の手を♥

▼こんなの送ってちょうだいな

SOUL Bladarって知ってる?3年前に発売されたRPGなんだけど、もう10回以上クリアしてま〜す。何がいいかってサクサク感。全然頭使わずにホイホイ解けるのが、お手頃って感じ。音楽も美しいのよ。

●みんなスーファミ初期にF-0やったと思うけど、今でもいいぞ。高速時のスピード感、加速のナマっぽさ、後ろにすっ飛んでく背景とか。レース関係のゲームもいろいろ多いけど、オレに言わせりゃF-0を越えるブツはまだまだ出てきてないね。

② お題その2

シルバー倶楽部

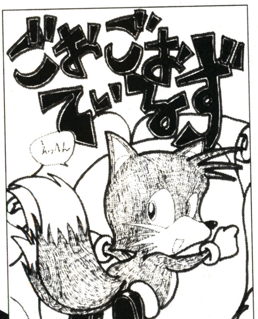
ジジババが馴れない手つきでゲームをしてるのを見てると、何かおマヌケで面白れーよナ。すぐヤラれるワ、カラダが上下左右にブレまくるワ。そのダサダサぶりを観察&報告しちくりぃ!この機会に、試しにやらせてみたり、呪文を暗記させてみるのもグーッ。

▼こんなの送ってちょうだいな

「うちの母親はほっとくとご飯の仕度もほっぽってゲームしてる。この間なんて、ゲームしすぎて頭痛を起こしてんの。健康のために1日1時間とルールを作ったら「ママ、寂しくて幽体離脱〜」と叫んでた。その前にメシ作れってば。トシとると、凝り症になってやあよね」

●「もういらない、と田舎に送ったファミコンに、僕のオヤジがハマッてしまった。今頃になってスーパーマリオブラザーズしてる。でも50過ぎてて反射神経が鈍いもんだから、マリオの動きに合わせて体全体もあっちいったりこっちいったり。ジャンプするときなんて一緒になって飛びはねてるからそばにいるとぶつかって危ないんだよね〜」

ぼ ぼしゅ 集


ごおごおているず
えっへん

③ お題その3

ゲーム猛者どもが夢の跡

肉体耐久RPGや朝まで連続バトルなど、誰もが感染歴のある長時間ゲーム中毒。親指がマヒし、意識はモーロー。とーぜん脳細胞も犯されていく。まるで呪われたようにゲームを続けた記録や、悲惨な状況を自慢してちょ。限界を越えた瞬間、キミは何を見たか?

▼こんなの送ってちょうだいな

「シムシティーを50万人都市にしようと徹夜覚悟で頑張ってるうちに眠ってしまった!明け方ハッと気づくといつのまにか火事が発生していて、画面は火の海。そして廃虚……。せっかく32万人までいっていたのに私の今までの苦労は何だったんだよう」

●『あしたのジョー』でホセ・メンドーサと引き分けて本当のラストを見るために、死闘してたら夜が明けてしまった。僕の指にはマメが痛々しく残っていた。今も電話のプッシュボタンを押すたびに激痛が……。結局未だに引き分けにならないまま。誰かコツを教えてください〜

④ お題その4

フェチマのたわし

人ゴトじゃないのヨ、お父さん。ゲームの本編とサシて関係のないトコで、思わずハマッちゃったコトってあるっしょ?ギャンブルとか、アイテム獲得戦闘とか…。もぉ何かその作業に没頭して、それだけでゲームを楽しんじゃってる感じ。それがフェチなのダ!

▼こんなの送ってちょうだいな

同級生2の土木のバイトに、何でか執念燃やしちゃう。金なんかほとんど関係ないゲームなんだけど、たまるのがただ嬉しくて…。ロープレとかも、終わってもうこれ以上やることないのに、金をためるためだけにバトルを続けちゃう。実生活がビンボーだから!?

●お年玉はたいて買った真・女神転生II。話なんか半分も進んでないのに、カジノのスロットにハマリまくり。気合い入れて本編やろうと思うんだけど、カジノの誘惑に負けちゃうの。RPGやるといつもこんな調子で、ギャンブル系に走っちゃう。おかげでまともにクリアしたことないのよ。トホホ…。

⑤ お題その5

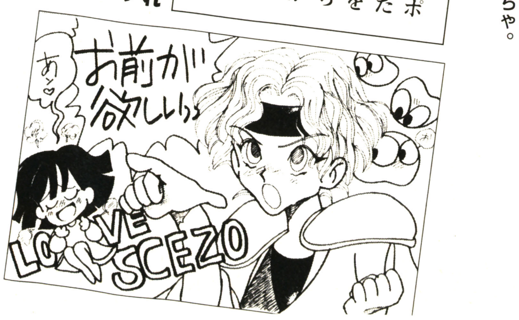
キャラ・イラコミ合戦

恋の呪文はスキトキメキトキス。ゲーム界で大活躍するキャラに胸きゅん!!あるいはピンコ立ちGO状態になっちゃった男女よ、その想いのたけをイラストでブツけてくれ!違うのウマい下手じゃないの、大事なのはキ・ム・チ。もちオリキャラでもOKだっちゃ。

▼こんなの送ってちょうだいな

「ソニックのテイルス!可愛いのー。シッポふるふるさせてソニックの後をついてくのがたまんないわ。ソニ2のボーナスゲームでお尻をクネクネさせながらコインを取っていくつぶらな瞳……。こける時も死ぬ時も、愛嬌があるから許しちゃう。キツネを飼いたくなっちゃったよん。テイルスのキャラグッズ欲しいなあ〜（持ってる人、ください）」

●「ぷよぷよのシェゾのセリフがいいのー☆ 照れながら『お前がほしい……』なんて言われるとこっちもテレテレ。あのセリフが聞きたいあまりにシェゾの時は死に続けているあたしってヘン?」



◎ハガキ一発勝負編

お題その6

Y・GEM・O

お待っとさんでございやした。ゲームミュージックにホレこんどる皆々様、やっとこサ発言の機会が与えられたゾィ！今まで語れなかったウンチクんや、独自のゲーム音楽活用法『生理不順にオススメなのはコレ』などなど…その知識をひけらかしてチョーだい。

▼こんなの送ってちょうだいな

「ゲーセンっていろんな音が混じり合っててせっかくの音楽が味わえない。しょーがないからＣＤ買ってウォークマンで「極パロ」聞きながら通勤してる俺。憧れの女子社員に「何聞いてるの？」とヘッドフォンを奪われ、「え？ゲームの？」と怪訝な顔をされた。「悪かったな、流行りもんじゃなくて。でも、俺は負けない」

●「僕のパソコンX68000は、電源を入れると、テトリスのコインを入れる音が聞こえるようにしてある。毎日ゲーセン気分だもんね。そのうち電源切る時はクリア音楽でも入れてみよっかな」

お題その9

青っぱな・マイハート

ボクたちは、いつの間にか大人になってしまった。そぅ「うんこちんちん」さえあれば、おかずナシでも笑えたあの頃よ…再び！ノスタルぢっくでピュアなハートを、ガキのセリフや行動に乗せて今こそ表現するのダ！キミの心の中の青ッぱな、届けておくれ。

お題その10

ミモザの駅の伝言板

ポケベルの流行で、廃れつつある駅の伝言板。アナログ伝言マニアの間では、どーにかせねばの声が上がっているとか!? そこで…駅の伝言板に書いてあったら、ヤな＝妙に気になる言葉を考えてみよー！目撃者をクギづけするよーな、ホットな伝言待ってるぜ！

お題その11

不認可・メニュー考案評議会

物語や歌によく架空の店が出てくるけど、そーゆー店には一体どんなメニューがあるの？という日本海ココナッツ娘の疑問に答えてヤルのがこのコーナー。毎回テーマとなる店を決めるので、そこのメニューを親切なフリして考え、みんなで勝手に作っちまおー！

たて笛でエーデルワイスを練習

理科室の水って飲めんの？

おいっ 立ち位置 そこじゃないだろ!!

泣いちっちハンバーグ（涙ふくハンカチ付）

リンゴ むいといたかふ

病みつきピラフ

※タイマ、イを使用しております。

清水アキラ煮

お題その7

日本全国ゲーセン名物MAP

キミの行きつけのゲーセンには、鼻の両穴に印鑑ツメながらプレイするよーなナイスガイはいないかい？ここは、ゲーセンに出没する人気者や名物男を、全国各地から発掘するコーナーだ！山さんも「何ぃ？」とビックリするよーな情報、タレこんでプリーズ！

▼こんなの送ってちょうだいな

私のよく行くゲーセンには、黒服のナンパ野郎がいます。当たり構わず女の子に声を掛ける。私も前に声を掛けられて、断わって逃げたら、しつこく追ってきてくるので店員さん呼んで追っ払ってもらいました。今でもちょくちょく顔を出すみたいだけど、アイツに引っ掛かった女の子っているのかな？

●ある日、横浜のとあるゲーセンに入ったらバーチャ2の回りに人だかり。のぞいてみたら、スゲーかわいい姉ちゃんがパイを華麗に操って男どもを倒しまくってる。やられた男のほーも、何かウットリしてる。どうやら彼女はその辺じゃ有名な美人パイ使いらしい。僕も戦いたかったけど、彼女の人気は高く、順番待ちの列が長くてあきらめました。でもいつか対戦してお近づきになりたいな〜。

お題その8

客の言葉7神のお告げ

♪アンなゲームいいな、あったらEな。いろんなソフトが世に出てるけど「まだまだ足らん」という一徹な消費者からのご意見を、業界に提示していくでおじゃる。自分の考えたゲームや日頃から思ってる願望などは、この場を借りて初めてのカミングアウチッ！

▼こんなの送ってちょうだいな

逆ナンパのシミュレを出してほしい。女の子が男をナンパするヤツ。4人くらいの女の子の中から選んで、制限時間内に何人の男を落とせるかを競う。場所・ファッション・会話・アプローチの方法なんかも決めて、男女とも趣味を合わせたりして…。合コンもＯＫ。題して、悩殺ギャル育成ゲームって感じ？

●ゲーム性はそんなに高くなくてもいいから、実写で楽しめるゲームがどんどん出てきてほしい。旅行や趣味の疑似体験、写真やイラスト集。パソコン以外でも、あまりゲームという枠にとらわれずに「見るだけ」のものがあってもいいのではないでしょうか？

◎応募はどうしたらいいの？

どぉ、投稿したくなったでしょ？ここで募集した以外にも、ご意見・ご希望・愛の告白・新コーナー案などなどもお待ち申しておりまる。また、採用者にはステキで豪華チックなプレゼントも用意してあるので、ドンドコおハガキくだちゃ〜い！

▼投稿の決まりは、他の雑誌でやってンのと同じ要領で。念のため、説明しときますワ。①必ずハガキ（バカ顔を除く）で投稿して下さい。②ハガキの表に住所・氏名（匿名希望の人はペンネームをつけてね）・電話番号など自分のコトを書いてちょ。③1枚のハガキにいろんなコーナーのネタを入れちゃダメよん♪ ④鉛筆とかより、黒インク系のペンを使ったほーが見やすいでちゅ。特にネタ一発モンやイラストは大きめに…がベター。

宛先は・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
〒104東京都中央区銀座8−4−17
（株）リクルート じゅげむ編集部
「GEMGEM団団」○○係まで。

ファックスでも募集しとるよ。
よろぴくのねん。
FAX 03（3575）7063
まで送ってチョ！

まってるわ〜ん！来て！来て！ほほ〜ん ぷよ〜ん いや〜ん ばか〜ん

編集長も？マーク連発！担当編集Kもとほほ！

んボーな連載！イったっきり大河コラム

プーライター
遠藤英樹

るいとも

おぃッす長介！　てめー誰だよパンちぃを巧みに避けチョイ喰らいながら、さぁ初回イッてみよぉ。顔は止めなよ、マギーマギー。この枠は我ガ輩こと、トンチくんの領域（てりとりぃ）ナリ。おっぴろげジャンプでアッハ〜ン　てな具合に毎回好きカッテさしてもらイます。軟弱モノのゲロリンは、先生の隣の席に座って、遠くの景色でも見ててネ。

夢についてボクが話くそう。いやぁ、寝るのがスッキなんスよ。人生ずぅっと寝たまま過ごしタイくらい。枕試験士とかってジョブねーのかなぁ？

おかげさまを持たされまして、ヘンな夢をたくちゃ見るんすワ。その中からひとつ、ご試食あれ。じゃVTR回転。オラは見タコともない駅前の、ダダッ広い野原にいるダ。一本道がずーっと向こうまで続いてて、その脇に50mくらいの間隔で緑の棒が電柱みたいに建っとんよ。オラぁ、その緑の棒と棒の間はビューッて飛んでいケンだ。何本もその棒を経由して進んでったら、スラングみたいに街に出たさ。コンビニの前でたむろしてるジャンキー共を横目に、ズンズコ緑の棒を飛ばしてったら、地獄門みてーなドデケェ扉にブチ当たったダ。その鉄の扉を開けっと長げえ階段があったから、昇ってったワケよ。着いたトコが屋上。鬼教官っぽいのにシゴかれて、みんなメチャ高い鉄壁を必死に登ろうとしとる。何やワケ分からんから、とりあえず階段を降りたんよ。ほしたら今いたトコがスーパーになってて、そこのレジで知り合いの女子が働いてンだわ。オラはその子のバイトの終わる時間聞いて、２人で一緒に帰ったダ。いや、ドコへだかワ知らん。こっからだわ、さらに謎なんワ。その帰り道…橋の途中で女子と別れる時に、その子がいきなし「これ、お守りね…」っつぅて、オラに“青い巻き貝と緑の玉”を渡すンよ。何だか分からんけど受け取ったよ、お守りだから。んでサイナラしてすぐ、後ろのほーでボチャって音がしたンで振り返ったら、その女子が橋から落ちて川で溺れてンのよ。オラびっくらこきツツも、飛び込んで助けたサ。と思たら、腕の中にいたンは…ななんと小っちゃな女の子だった！ってトコで目が覚めた。

大・成功!!♪テッ・テケテー。いやいやドッキリでなくて。もち毎日こんなヘヴィなばっかじゃないけどネ。こーゆー夢シネマ見終わった後って、しばらく頭がボーッとして起きれへんねや。気ぃツケや。あ、先生〜、田島くんがやっぱりゲロ吐きました〜！

本邦初 パズル講座特級

謎のパズルゲーム難易度測定士SGW教授の

「ぷよ」なる粒子は4個以上接触すると位置の不確定性を増し、霧のように消える。ミクロ世界の量子現象を構築した物理学バーチャルリアリティーともいうべきゲームが「ぷよぷよ」そして「ぷよぷよ通」であり、私はこのソフトの学問的意義を大いに買っている。

「ぷよ通」では多段連鎖を決めた方が確実に勝つ。前作の「ぷよぷよ」に比べて連鎖ポイントが高くなったため、ますますその重要性と難易度は増大している。

ここが難しいというスポットは特にない。各面ごとに大連鎖（最低でも5段）を一発起こしていけば勝てるゲームなのである。ぷよ地獄を生き抜くには、状況に幅広く対処できるぷよの積み方が必要だ。パターンの記憶やとっさの反射よりも、あと一段の連鎖を狙おう。このずうずうしくも欲張った思考力、これなくして上達はありえない。

連鎖力を身につけるには、貪欲に段数を増やしていくことだ。まずは非常に単純な連鎖でもいい。そして「さあできたぞ」と思うところからあと一段、あと一段、と連鎖を増やそう。上級者のプレイをノゾキ見ることも、勘を鍛えるのに必要な修行だと心得たまえ。

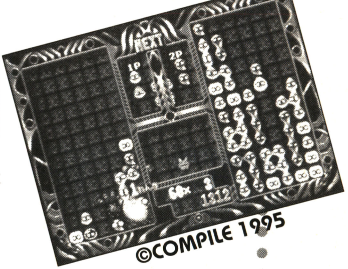
急募

む。これは難ゲーじゃんと思うソフト。前のページの応募要項を確認のうえ、「GEMGEM団団　パズル係」まではがきで応募すること。薄謝あり。投稿も求む。来タレ！次世代のパズル愛好者たち。

●ぷよぷよ通評価
（5段階評価）

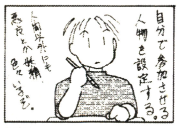
思考深度	5
反射速度	2
記憶能力	1

よって『ぷよぷよ通』は
総脳味噌稼働率
50%とする



©COMPILE 1995

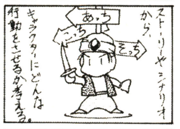
ゲームのし・く・み


自分で参加させる人物を設定する。
人間以外にも悪魔とか妖精、色々いるぞ。

仕組み1

誰でも最初ははじめてさ

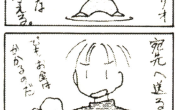
キャラはお金さえ出せば、二人でも三人でも作れるぞ。例えば、人間と悪魔を一緒に操れたりする。


ストーリーやシナリオから、
キャラクターにどんな行動をさせるか考える。
あっち
こっち
そっち

仕組み2

テレゲーのRPGより面白いかも？

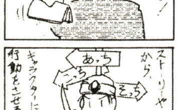
数あるイベントの中から自分のキャラにどんな行動をさせるかを決める。


宛先へ送る！
でもお金はかかるのだ

仕組み3

一年間遊べてこの価格は安いかも？

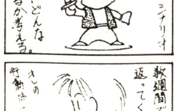
必要な費用はすべて含めて一括払いで20257円。これで10カ月も遊べるのだ。


ストーリーやシナリオから、
キャラクターにどんな行動をさせるか考える。
あっち
こっち
そっち

仕組み4

気分は小説の主人公だ！

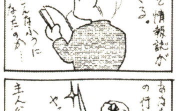
郵送した後、数週間後に自分のキャラクターが載った情報誌（小説のようなもの）が送られてくる。


数週間で情報誌が返ってくる。
キャラの行動はこんなふうになったのか…

仕組み5

逆に行動しだいでは死んでしまう

本当にうまく行けばワールドの英雄になって、他のプレイヤーから尊敬されるぞ。


あなたのキャラクターの行動次第では、
主人公にもなれる！
やったぜ！

仕組み6

最高の友達ができるかもしれない

一年間続けていく間、このゲームのフォーラムが開かれ、そこでゲーム中の仲間と友達になれるかもしれない。

作／山田まこと

ハイナ山本のゲームの聖地を訪ねて3000円

第1回●ゲーム・バイ・メールの巻

今回からオイラの陳遊記がはじまるだに。この枠では一般ピープルの諸君にあんまり知られてねえような世界を紹介してしまうコーナーなのだ。そんな訳で初陣の今回は「ゲーム・バイ・メール」などという訳わからんゲームを作ってるホビーデータさんに話を聞いてきたのぞ。

まずオイラ、先方の最寄り駅の神奈川駅に10分遅れで到着。で、地元の子連れヤンママに道聞いて、やっとこさ取材先に辿り着いた時で、もう10分遅れ。遠慮がちに会社のドア叩いたら、社長が出てきて、「場所、移りますから」というわけ。どうやら引っ越しの最中だったみたい。そんで今度は社長のマイカーで一路横浜まで。この人なんとアウディなんか乗っとる。この会社儲かっとるんかな。で、やっと着いたかなと思ったら、「ここから20分くらい歩きますから」一体どういう新居や！で、やっとこ引っ越し前のガランとしたとこで話を聞いたど。

で、話の内容。やり方はまず毎月、プレイヤーがキャラの行動を大まかなコマンドを選択して手紙に書いて、本部に送る。すると何日か後に、自分のキャラの行動結果が小説になって送り返されてくるのだ。もちろんこの架空物語世界には自分以外にも大勢のキャラがいるので、他のプレイヤーと手紙でやりとりして今後の行動を一緒に考えたりすることもできるのだ。これで新しい友達を作るのも可能。

ちなみにホビーデータさんのところの会員は約3000人。で会員から送られているメールを数十人のライターの手作業で処理してるんだって。いってみりゃこの人たちが架空世界の神様みたいなわけ。要は手紙を使っていろんな人がコミュニケートして、みんなで時間をかけてやっていくRPG。ちなみにこの手のゲームをやってる会社は4社あるんだってさ。

つうことで大体解った？

近いうちこれを集めたものが、小説として出版されるんだって。話を聞いている内にオイラもやってみたくなったど。でも日頃の運動不足から足が二日も筋肉痛になっちまったわい。

P.S.次号はスーファミでちょっと有名になったモノポリーのサークルに話を聞いてみようと思う。これ読んだ読者の中にもこんなゲームを紹介して、他の人に教えたいってことがあったらオイラが遊びにイクでぇー。お手紙待ってるぜよ、アギュ。

興味のある人はこちらまで。TEL045-323-5320　FAX045-323-12-8255

内藤○祐子の うらら〜♪♪占い

よげーん！ソフト君

本名だけじゃなく、芸名・ペンネーム・漫画のキャラであってもたちどころに運命を当てちゃうパニックソフト登場！

『金高慎一郎の姓名判断』

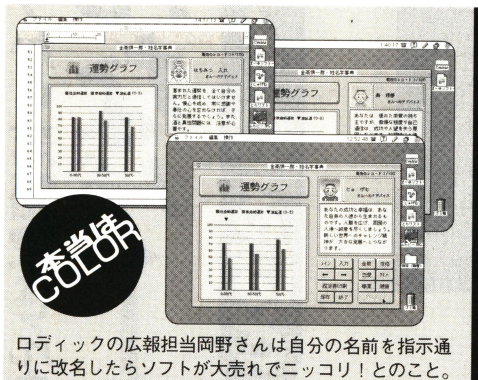
金高慎一郎さんは占い師じゃなくて、人名研究家。これは彼の膨大なデータが入ってる本格派ソフトなの。

実際やってみると、〝尾崎豊〟には「一匹狼がお似合いですね」〝岡田有希子〟には「ノイローゼに注意しましょう」。かなり厳しく故人達の運命を言い当てている。どちらも超当たってるじゃないか！ならば、とソフト発売後に車で事故ってしまった〝坂上忍〟の運勢をみてみるとそれこそバッチリ「事故に注意」と出ちゃった。このソフト、本気でコワイです……。さらに恐怖は続き、漫画のキャラの成りゆきを占ったらまでもが当たる。〝剛田武それぞれ（ジャイアン）〟は「大風呂敷を拡げるので注意」、〝野比のび太〟は「人や物に恵まれる」と出ちゃったのよ。実在しなくても、名前というのは運命を司るものだったのね。顔マークが笑ったり泣いたりして、運勢の善し悪しを教えてくれるのも面白いよ。最高の名前には神様が登場するのです。メーカーの人ですら見たことがない強運名前を私は身近に発見。この投稿コーナーのライター〝はちみつ入れ〟だったのよ。変なペンネームのくせに運だけはあるんだねえ。

ちなみに〝じゅげむ〟は「人脈が多いほど成功する」運だそうですので、このコーナーにもTANTO葉書をくださいね〜。

『金高慎一郎の姓名判断』
DATA [TEL]03-3708-4551（株）ロディック [PRICE]WINDOWS版・キャンペーン価格11800円 MAC版・15800円

こんな画面でございます



ロディックの広報担当岡野さんは自分の名前を指示通りに改名したらソフトが大売れでニッコリ！とのこと。

©1992-1995 RODIK,Inc.All Rights Reserved.

急募

**当たるソフト
占ってほしいコト**

あなたの推薦「大当たり占いゲーム」を紹介してちょうだい！そのソフトで人生がどう変わったかも教えてね。また、悩める眠れぬ小羊さんたちも葉書送ってね。あなたの悩みにソフトが答えま〜す。

牡羊座 め〜め〜

LOVE●急ブレーキがかかる時期。運勢に陰りは見えないので、あなたの焦りすぎに問題がありそう。無理してトップを狙うより、のんびりと２番手で過ごしたほうが無難です。

片思い中の人は、アタックはゴールデンウィークまで待って。募集中の人も連休がチャンスです。カップルの人は尽くしすぎに注意。

GAME●屋外のレジャーにツキがあります。遊園地に行って新登場のマシンに乗れば、ストレス解消に。

牡牛座 ん・も〜

LOVE●幸運の女神は徐々に頭上に輝きつつあります。今までやりたくてもできなかった事に挑戦してみましょう。少し大人っぽすぎるくらいの格好や振る舞いが好感を呼ぶでしょう。

片思い中の人、女性の方からの告白に吉。募集中の人、何か習い事を始めると出会いがあります。カップルの人はマンネリから別れ話が。

GAME●気持ちの切り替えを望んでいるため、ゲームもスリリングなものがおすすめ。ホラーやゾンビものなんていかが。

双子座 ぽんぽん

LOVE●美味しい話には毒があります。が、今月のあなたはすっかりそれを忘れてダマされてしまいそう。何かを始める前には、必ず信頼できる知人に相談するようにしてください。 片思い中の人、意中の人の友人を好きになるかも。募集中の人には聞き上手の恋人候補登場です。カップルの人は２人ぼっちにならないように。

GAME●ダイビングなど、水中レジャーに縁があります。家の中にいたい人は、航海モノ・海中モノソフトがおすすめ。

蟹座 ちょきっ

LOVE●ヤル気マンマンの好調時。余りにも誘いが多いため、どれを選択しようかとうれしい悲鳴をあげてしまうでしょう。異性率の高さで選んで正解です。

モテモテの時期。片思いの人は今こそ愛を告げて。募集中の人もいい人が現れます。カップルの人もアツアツでねたまれるほど。

GAME●今しかいけないスペシャルイベントにはぜひでかけるようにしましょう。限定発売ソフトもツキを呼びます。

獅子座 がお〜っ

LOVE●自分の外見に自信がなくなってしまう時。身なりや髪型ばかりに気がいってしまいます。いい男（女）になろうとする努力は少しずつ実るので、日々これ、鍛錬です。 片思いの人は機会があるたびに話しかけるようにして。募集中の人は友人から恋人への昇格が。カップルの人は毎日のラブコールが効きます。

GAME●近所のゲーセンにいい事があります。１度にドカッとお金を使うより、１つのゲームにこだわってみましょう。

乙女座 うっふん

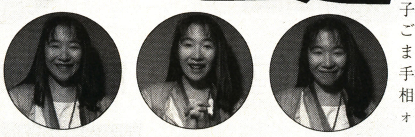
LOVE●天性の面倒見の良さが発揮できる時。新入社員や新入生などに親切にすると、それが十倍くらいになって返ってくるはずです。ただしあなたの部屋をたまり場にするのは賛成できません。片思い・募集中・カップル、どのパターンの人も今月は異性の事で頭がいっぱい。少しは同性の友人とも付き合うようにして。

GAME●心が暖かくなっているあなたには、メルヘンソフトがおすすめ。可愛いキャラとしばしたわむれてみましょう。

星よ！教えて！わたしのゲーム運

3/22-4/21

占い師
AQUA



元女子大生占い師「和光の母」。24歳。専門は手相とタロット。調子がいいと恋人・住居・職場の特徴まで当てたりする。直接占いをご希望のお方は、山手線大塚駅北口のオカルトショップ[DEJA-VU]まで。要予約です。(3915-3910)。料金2000円。毎週土曜日午後３-８時。手相をカルテにしているから、結婚線などの変化が見てわかる。手相って変わるもんなのよ〜。パソコン通信・NIFTYSERVEの占いフォーラム「"AQUA"の手相会議室」もよろしくねっ！

天秤座 ぎこぎこ

LOVE●春ですね。意味もなく街を散歩したくなってくるでしょう。今月は外出が大吉。気の向くままに歩き回ってみると、思いがけない収穫があります。お日様が出ている時間が特にツいてます。片思い・募集中・カップルの人それぞれに２人の異性の間で心が揺れてしまうでしょう。今、無理に１人に絞らないで。結論は後からやってきます。

GAME●アフター５や放課後の遊びが楽しい時。真っ直ぐ家に帰らず友人達とゲームパーティを開いてみては。

蠍座 ちっくん

LOVE●運気の動きが少しずつ大きくなっています。少しの言動が大きな尾ひれがついてしまう時でもあるので注意が必要です。体力不足の時なので、無理はしないで慎重に。

片思いの人は気弱になりそうですが、あきらめるのはまだ早いです。募集中の人、今月は赤い糸の発見は難しそう。カップルの人はケンカに注意。

GAME●カジノゲームに幸運の兆しがあります。ルーレット・ポーカーなどでコインの山も今なら夢じゃありません。

射手座 あいてて

LOVE●孤独感が強くなる時。単調な日々からの脱出がなかなかうまくいかないためです。今月に新たな計画をたてないほうがいいかも。風邪をひきそうなので、日頃から体調に気を配って。片思いの人、今月はすれちがいが多そう。募集中の人は年上の異性と縁がありそう。カップルの人、遠出の計画をたててみて。

GAME●１人でじっくりと取り組めるゲームがおすすめ。パズル・RPGがいいでしょう。ジグソーパズルもGOOD。

山羊座 めえええ

LOVE●なりゆきで物事が進んでいきそう。ついつい夜遊びを繰り返して家族や友人にお叱りを受けてしまうかも。でも今はエネルギーがある時なので、徹夜してもあまり辛くないんですよね。片思いの人、意中の人に近寄るライバルが。募集中の人、モテモテの人を好きになりそう。カップルの人も相手の浮気にご用心です。

GAME●欲求不満がたまっているあなたに、シューティングゲーム。次々現れる敵をやっつけてせいせいしましょう。

水瓶座 ごくごく

LOVE●自分を高く評価される時。プレッシャーにつぶされそうにもなりますが、それが成長の源。大きく飛躍できるチャンスは目前にあるので、頑張って乗り越えましょう。

片思いの人は悲しい想像ばかりしていてはいけません。募集中の人、悪友の周りにチャンスあり。カップルの人は共通の趣味を持って。

GAME●戦争について関心を持ちそう。戦闘シュミレーションゲームがあなたの知識欲を満足させてくれるでしょう。

魚座 ぴちぴち

LOVE●朝寝坊など、時間のルーズさが目立つ時。自分をもう少し厳しく律しないと、信頼を失ってしまいますよ。考えている計画は、想像より時間がかかるのでよく考慮して。

片思いの人、相手はあなたの気持ちに気づいてくれません。募集中の人、異性の友人は増えます。カップルの人、あまり相手を縛ってはいけません。

GAME●宇宙への関心が強まる時。プラネタリウムもいいでしょう。飛行機関連のソフトもツキを呼びます。

ニューハーフから落語家さんまで、いろんな仕事のみなさんが実は

こんなゲームにはまってます

ほほー！なるほど

世の中の皆様方はどんなソフトをやっているのか調べてこい！と指令を受けたライター西村はよーし！と町へ出発したのだ。

〈店データ〉「ＡＲＥＡ」港区六本木3-8-15日拓ビルＢ2（03-3479-3721）

DJの
大友宗裕さんは
ダビスタIII にはまっている

「趣味はもともと競馬なんですけど、職場仲間にすすめられたらすっかりトリコ。馬を育てて成長させるのは、音楽を編曲して作り出すのに似てる部分もあるでしょ。いつも創造的でいるのが大切なんです。『ダビスタIII』に例えれば、僕は今生まれた子馬ってところ。これからいろんなことを吸収してひとつひとつレースに勝っていきたいです。」

1カ月のゲーム代：1万円
現在の所有本数：30本
所有マシン：スーファミ
3DOリアル

PROFILE

おおともむねひろ(22)●現在六本木「AREA」でＤＪとして大活躍。ベットルームＤＪから始めて今は1年生。Ｂ４ＺＡＢｅａｔというリミックスチームもやっています。

占い師の
樹元詩乃さんは
ドラクエV にはまっている

1カ月のゲーム代：ほぼ0
現在の所有本数：８本
所有マシン：スーファミ

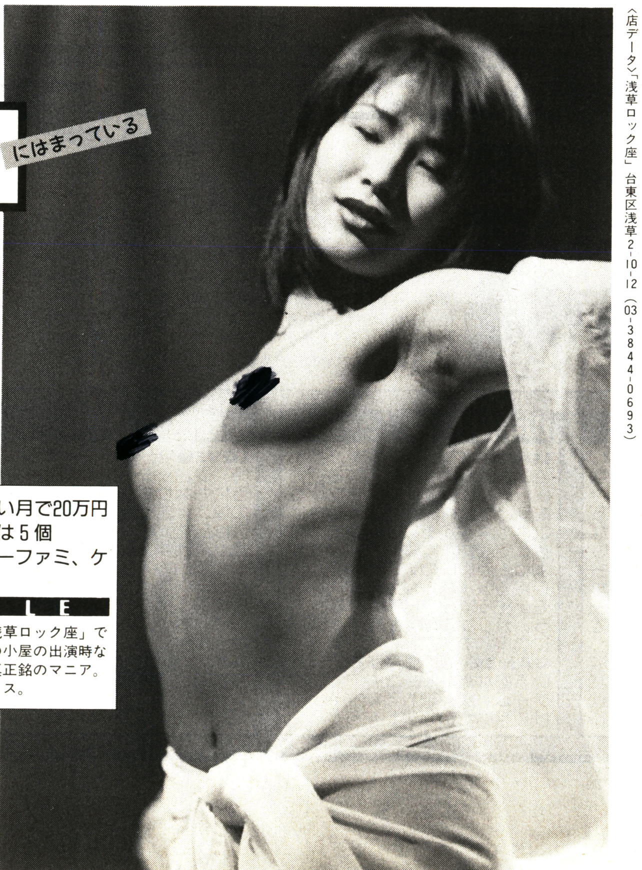
PROFILE

樹元詩乃(30)●現在「ライトハウス」の店長を務める、超人気占い師。わずか2時間でよく翌月の予約が埋まるほどだが、占いの合間もしっかりゲームを楽しむとか。

「友達の彼にもらった、スーパーファミコン。これに見事にはまりました。特にドラクエＶのゲームストーリーには参りましたね。まだ幼い主人公が、敵との戦い、そして父の死をも乗り越え成長していくその姿。まさに人生の縮図ですよね。２人の女性、どちらかを選ばなくてはいけないあのお妃選びも、女の私でもハラハラしてしまいました。

〈店データ〉「ライトハウス」渋谷区神宮前1-8-8　ＣＯＸＹ２Ｆ（03-3478-8288）
営業時間11-20時　年中無休

ストリッパー
浅田千夏さんは
基盤 にはまっている



〈店データ〉「浅草ロック座」台東区浅草2-10-12（03-3844-0693）

前にゲームセンターで働いていたんですよ。で、最初はファミコンとかやってたんだけど、やっぱり基板の方が質がいいんです。安いのだと3000円ぐらいからあるし。でも『ストIISUPER X』は20万円しましたけどね。ゲームセンターでハマルより安上がりかなって。対戦の時はゲーセン行きますよ。ロック座前のゲーセンで子どもと勝負しています（笑）」。

1カ月のゲーム代：多い月で20万円
現在の所有本数：基盤は５個
所有マシン：基板、スーファミ、ゲームボーイなど

PROFILE

あさだちなつ(22)●現在「浅草ロック座」で大活躍の踊り子さん。地方の小屋の出演時など、必ずゲーセンを探す正真正銘のマニア。Ｂ86Ｗ60Ｈ88のボディがナイス。

Jリーガー
葛野昌宏さんは
実況ワールドサッカー
にはまっている

1カ月のゲーム代：500円
現在の所有本数：5本
所有マシン：スーファミ

PROFILE
くずのまさひろ(19)●北海道出身。名門・登別大谷高校からベルマーレ平塚とエリートコースを歩む。ポジションはDF。今年の目標はサテライトから1軍にあがること。

〈データ〉ベルマーレ平塚所属　今後のサテライトの成績次第ではトップでの活躍も期待大だ。

「練習が終わったら、疲れて寝ちゃうことが多いですね。宿舎住まいだからって、みんなで集まってゲームすることはないです。『実況ワールドサッカー』をやるのは、もっぱら食後のヒマつぶし。まぁ、僕自身は『ドラクエV』とか『FFVI』とかRPGを3ヵ月ぐらいかけて解くのが好きかな。オタクじゃないですよ、ホントの趣味は貯金ですから(笑)」

プロ野球の
中山光久さんは
実況ワールドサッカー
にはまっている

〈データ〉日ハム球団『ファンクラブ』
☎03-3403-9131
受付＝10時〜17時　休＝祝日

1カ月のゲーム代：1万5千円
現在の所有本数：30本
所有マシン：スーファミ

PROFILE
なかやまみつひさ(19)●現在、日本ハムファイターズの2軍キャッチャーとして下積みの毎日。キャンプの寮にまでスーファミを持っていってしまうほどのゲーム好き

「寮生活なので、みんなでワイワイできるものが多いです。野球もやりますが、ゲームだと盗塁できなかったりして『ク〜ッ!』となってしまうので、サッカーが中心ですね(笑)。テクもいろいろ開発しました。キーパーがボールを蹴る瞬間、後ろの嫌な選手を2回スライディングさせるんです。これでイエローカード。雑誌にも載っていない㊙テクです」

スタントマンの
小林アキショーさんは
テトリス
にはまっている

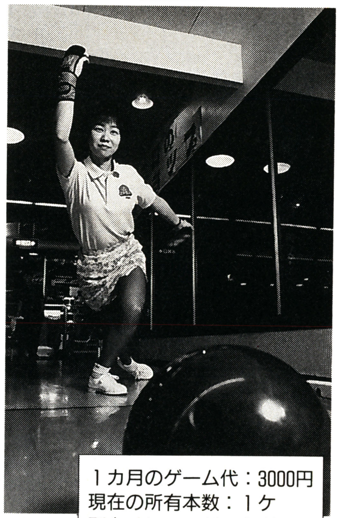
〈店データ〉関西テレビ系4月17日オンエアーの『君を想うより君に逢いたい』では、自転車に轢かれる役で出演予定。

1カ月のゲーム代：ほとんどゼロ
現在の所有本数：2つ
所有マシン：ゲームボーイ

PROFILE
こばやしあきしょー(30)●映画、テレビに多数出演。最近では俳優としても活躍している。『はいすく〜る楽書き』でのまゆ毛を剃っての熱演のせいか、悪役が多い。

「『横浜心中』では30mからバンジージャンプしました し、体中火だるまになったりすることも日常茶飯事。だから、撮影前は『俺ならできる!』って自己暗示をかけるんです。あとは本番の声がかかるまで、ゲームボーイでそれを持続させる。目を疲れさせるわけにはいかないのでテトリスかマージャンですね。精神統一にはもってこいですよ」

プロボーラーの
小川美紀さんは
テトリス
にはまっている


〈店データ〉『戸塚ボウリングセンター』横浜市戸塚区矢部町445☎045-864-3357

1カ月のゲーム代：3000円
現在の所有本数：1ケ
所有マシン：ゲームボーイ

PROFILE
おがわみき(30)●「戸塚ボウリングセンター内K&Mプロショップ」に所属。5年間のOL生活を経て、昨年6月プロボウラーへと華麗なる転身をはかる。

「ボウリングって毎日レーンコンディションが違うから、それに素早く対応しなきゃならないんですよ。。そういう判断力や反射神経を必要とするところは『テトリス』と共通するところがあるんじゃないかな。結構この1〜2年はコレひと筋ですね。今9-5をクリアしてまして、ロケット飛ばすのが快感なんです(笑)。最高のストレス解消ですよ」

ニューハーフの
紅水（くみ）さんは
バーチャII
にはまっている

1カ月のゲーム代：2万円
現在の所有本数：5本
所有マシン：スーファミ

PROFILE
くみ(26)●新宿2丁目の女王として君臨する日出郎さん率いる「ピンクソーダ」にお勤め。1日2回行われるショータイムでは紅水さんの妖艶なダンスが見られる!

「仕事で毎日人に囲まれてるでしょ。そうすると、ひとりの過ごし方がヘタになって、昼間ウダウダしてるときにゲーセンなんかに寄っちゃうわけ。今はまってるのは『バーチャファイター』。なんかいろんなキャラがあって「ハォーッ!!」とか叫んじゃって気分すっきりするじゃない。好きなキャラは別になし。気分によって、女にも男にもなるの♥」

〈店データ〉『ピンクソーダ』新宿区新宿2-9-8 第7天香ビルB1
☎03-5269-6906

コギャルの
みなさんは
パズル系（3）
格闘系（1）
にはまっている

1カ月のゲーム代：平均500円
現在の所有本数：0本
所有マシン：なし

PROFILE
ぴこぴこガールズ●じゅげむ創刊を記念して誕生した女子高生4人組。左から元木美根子、福井麻衣子、斉藤由佳、江利川美香。本人達も知らないうちに結成

「(4人の会話を収録)①ゲームって絵柄がかわいいのがいいな。あと、人と対戦できるやつ。③あー、でもゲーセンのテトリスとか人と戦えるけど、速くなるとワケわかんなくなる。④私はストII。なんでかって、テキトー。ただ知ってる人と戦って遊べるから。②だったらボンバーマンとかもおもしろいよ。バーンで燃えてドンだもん」

〈データ〉①＝元木、②＝福井、③＝斉藤、④＝江利川

プロレスラーの
小野たけしさんは
FF Ⅵ
にはまっている

「僕が昼と夜の練習の合間にゲームをやるのは、眠気覚ましが一番の理由。でも、練習で散々疲れた後だけに、アクションゲームはやりません。僕がロールプレイングに夢中なのものんびりやれるからですね。中でも、プロレスラーとしての性なのか、戦闘シーンがおもしろい、ただそれだけの理由でドラクエよりファイナルファンタジーが僕は好きです」

1カ月のゲーム代：約千円
現在の所有本数：1本
所有マシン：ファミコン、スーファミ、メガドライブ

PROFILE

小野たけし（20）●高校卒業後、藤原組長を慕って「藤原組」に入門。家に置きっぱなしのメガドライブを思いつつ、道場にあるスーパーファミコンに明け暮れる日々

〈データ〉「藤原組」☎03-3858-9598 5月19日に後楽園ホールにて試合を予定している

自衛隊員の
川畑成寿志さんは
マージャン 悟空・天竺
にはまっている

1カ月のゲーム代：7千円
現在の所有本数：3本
所有マシン：セガサターン

PROFILE

かわばたやすし(33)●偵察航空隊第501飛行隊に所属のエリートパイロット。勤務地は茨城県の百里基地という以外、任務の内容などに関しては一切、極秘とのこと。

「他のマージャンものと違ってこれは、自分のレベルに合わせて対戦相手も強くなっていくところが、仕事の面で常に上を目指そうとするタイプの私にはたまらないですね。まぁ、単純にマージャン好きということもありますが。その他にはシュミレーションゲームも好きです。自分が主人公であり、成功もあれば失敗もある。そういうゲームに惹かれますね」

落語家の
三遊亭洋楽さんは
インベーダー
にはまっている

「結局、20歳のころ、1番最初に出会ったインベーダーに1番のめり込んだといいましょうか。しかし、はまりましたね〜(笑)。友達で機械まるごと買った奴がいまして、そいつの家に入り浸りでやった覚えがあります。1ヵ月1万円は使ってました。だってそいつ、しっかり金取るんですよ(笑)。今もゲームに夢中になると、そのころを思い出しますね」

1カ月のゲーム代：ほとんどゼロ
現在の所有本数：8本
所有マシン：マック、ゲームボーイ、ファミコン

PROFILE

三遊亭洋楽（34）●円楽一門に弟子入りして10年になる落語家。ゲームを作ろうとマックを買うが断念。現在は今年1月にもらったゲームボーイを肌身離さず持ち歩く

〈データ〉「円楽一門」5月27日に東武東上線北坂戸駅下車徒歩0分オルモ会館にて午前・午後の2回、「オルモ寄席」を予定

ＡＶ女優の
山口京子さんは
真サムスピ
にはまっている

「ゲームは昔からやってましたけど、ストⅡが出た時にホントすごいなって思いましたね。バンパイヤのキレイさには感動したし、やっぱりゲームやるなら格闘系です。いますごくはまってるのは『真サムスピ』。家の中でジョイスティック使って、1日2時間は必ずやってます。おかげでAV業界じゃ、周りのコとあんまり話し合わないかも(笑)」

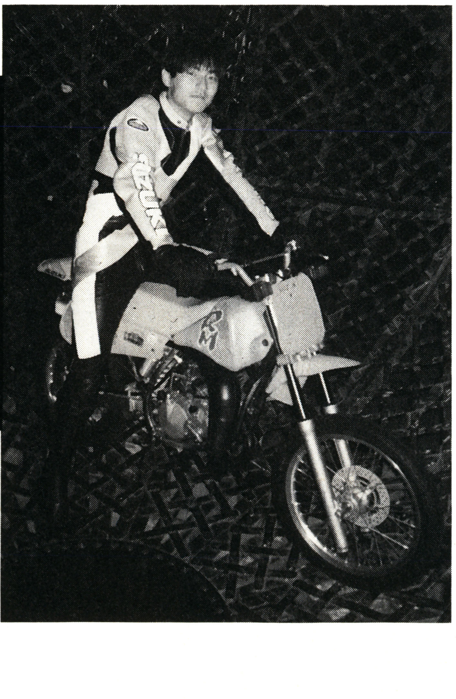
1カ月のゲーム代：3千円
現在の所有本数：？本
所有マシン：スーパーファミコン、ネオジオ、サターン

PROFILE

やまぐちきょうこ(19)●東京出身。94年10月にＡＶ界に華々しくデビュー。現在までに4本のビデオが発売されている。幼い頃からパックマン、スーマリに親しんできた。

〈データ〉4本目の主演最新ビデオ『ラバーズナイト〜危険な誘い〜』がメシヤより発売中。見るべし！

木下サーカスの
伊藤一志さんは
提督の決断
にはまっている



「ここ3年間で、80本以上は絶対やっています。ジャンルは様々ですけど、その中で好きなのは〝栄光〟のシミュレーションゲーム。『大戦略』と『提督の決断』は何回クリアーしてもやめられないんです。僕の場合、終わると中古屋に売るんですけど、何度買い戻したことか(笑)。今日も起きてから『提督の決断』を30分やってきましたしね」

1カ月のゲーム代：2万円
現在の所有本数：6本
所有マシン：スーファミ

PROFILE

いとうかずし(21)●一昨年、巡業地の仙台からアルバイトで加わる。以来、雑用、照明、宣伝、ぬいぐるみを経験。これから、花形であるオートバイの訓練をするとか。

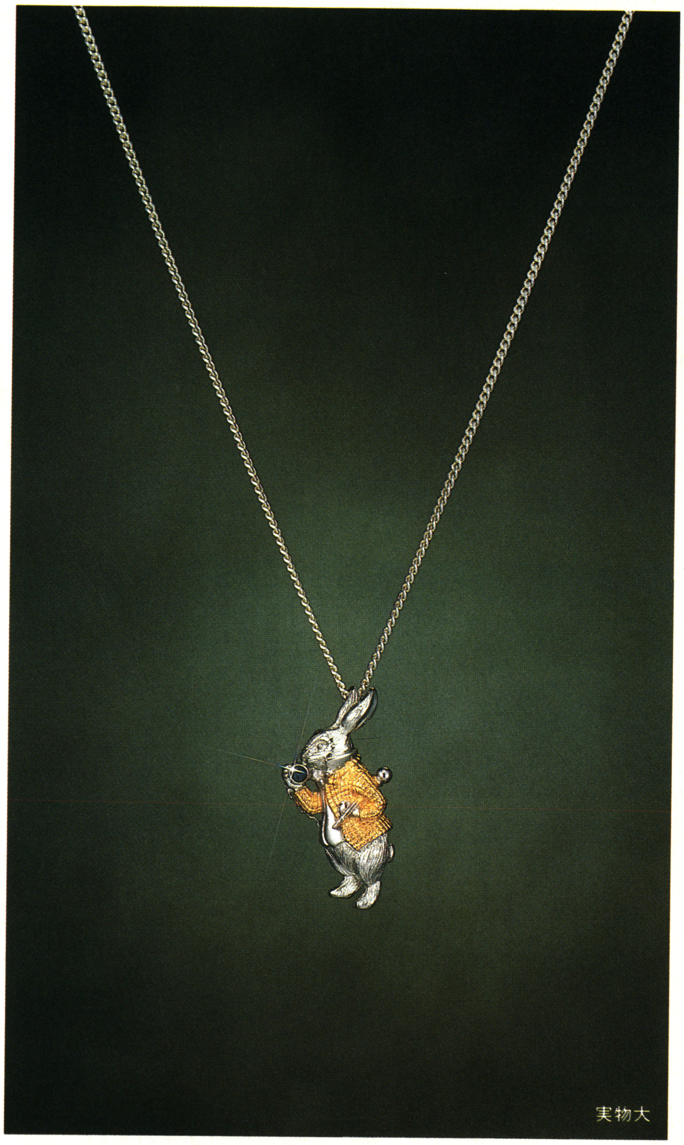
〈データ〉『木下サーカス』3月17日から5月14日まで大阪エキスポランドで公演中。

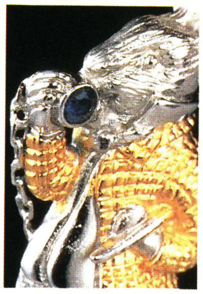
「不思議の国のアリス」のもっとも魅力的なキャラクターが、史上初めて公式の愛らしいジュエリーになりました

Formal Alice Jewellery

不思議の国のアリス〈白うさぎ〉宝飾ペンダント

不思議の国のアリスに描かれた
サー・ジョン・テニエルの
有名な挿絵を忠実に再現した
世界で最も正統なアリスの宝飾品。





きどったジャケットに身をつつみ、ポケットから懐中時計をひっぱり出して、大急ぎでアリスの目の前を走り去ったおかしな白うさぎ。アリスを不思議の国への冒険旅行に誘ったこの愛すべきキャラクターが、このたび史上初めて、公式認可のもとに素晴らしいジュエリーになりました。

世界中の人々を魅了した、ルイス・キャロルの名作「不思議の国のアリス」。初版本の出版社であり、サー・ジョン・テニエルが描きハリー・シーカーが彩色したあの有名な挿絵の著作権を管理する、英国マクミラン社の正式認可のもとに創作された〝世界で唯一の正統な〞アリスのジュエリー。ぴんと立った両耳、懐中時計を眺めるしぐさ……すべてが、本の1ページからぬけだしてきたかのようにスターリング・シルバー(.925銀)で細部まで忠実に再現されています。お洒落な上着は豪華な純金仕上げ。手にしたおなじみの時計には煌めくブルーの天然サファイアをセット。長さ約50センチの銀製チェーンとともに、特別デザインのブック型ギフトケースに収めてお届けします。本作品は、大切な方への贈り物としても最適です。お支払いは月々5,960円(発送手数料・消費税別)の5回払い。お求めにはお電話か、予約申込書でどうぞ。

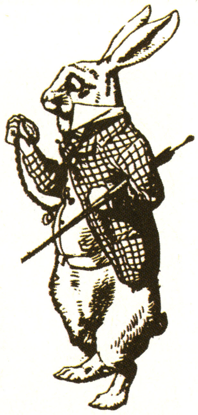
■スターリング・シルバー製純金仕上げ

■懐中時計にはブルーに
煌めくサファイアをセット

■贈り物に最適です

■価格　29,800円

■申込締切日
平成7年4月15日



©1911, Macmillan Publishers Limited.
LICENSED BY SUN MORE.
このペンダントは、サンモア社との提携により装飾空間㈱が日本で製造した商品の一部です。
THE MACMILLAN ALICE ILLUSTRATIONS BY SIR JOHN TENNIEL.
COLOURED BY HARRY THEAKER.

ペンダントは、特別にデザインされたブック型の素敵なギフトケースに収めてお届けします。

予約申込書

この申込書は平成7年4月15日までにお送りください。お1人様1点限り。

申込先：インペリアル・エンタープライズ株式会社
〒140-91 品川郵便局私書箱1号

私は不思議の国のアリス＜白うさぎ＞宝飾ペンダントを申込みます。価格は29,800円で、その支払いは月々5,960円の5回払い。代金は後日届けられる払込案内にもとづいて支払うものと了解します。

※製品のお届けは、申込締切日の4～6週間後です。※発送手数料として600円を申し受けます。※価格と発送手数料には別途3%の消費税がかかります。※製品にご満足いただけない場合は、製品到着後2週間以内にご返送ください。瑕疵品に限り、当社が返送料を負担します。

お名前(フリガナ)捺印のないものは無効になります。　㊞

ご住所(フリガナ)　(〒　　　　　　)

お電話(　　　－　　　－　　　)

ご職業　　　　明・大・昭　　年　　月　　日生

18歳未満の方は保護者のご署名・ご捺印をお願いします。

P-43

きりとり線

お申込みは今すぐお電話で！

☎(03)5762-3210

専用：毎日午前9時～午後8時まで(日曜・祝日もお受けします)

IEI
アイ・イー・アイ

インペリアル・エンタープライズ株式会社
〒140 東京都品川区勝島1丁目5番21号
I・E・Iはインペリアル・エンタープライズ㈱の略称です。

J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

©I・E・I 1995

AA CLUB

いま巻で大人気のアーケードゲームはもちろん、これから登場する新着ビデオゲームや都市型アミューズメントスポット情報などを、できるだけ新鮮な状態でお伝えしようという企画で始まったこのコーナー。家庭用ゲームでは満足できないという人は、まず真っ先にここを読むべし！

最先端技術が生み出した、都市型テーマパークの魅力

あのデロリアンに乗って、時空を越える冒険が楽しめる『バック・トゥ・ザ・フューチャーーザ・ライド』。

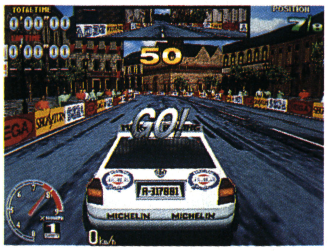
いま、街角のアーケードスポットには実に様々な魅力がつまっている。『バーチャファイター2』や『リッジーレーサー2』などの、迫真のCG技術を使った最先端のビデオゲームを代表格に、ラスベガス気分を手軽に楽しめるメダルゲームや、さしずめビルのなかのジェットコースターと言ってもいい「ムービーライド」など、都市型アミューズメントスポットと呼ばれる建物の中には、家では絶対に楽しむことができない興奮がギッシリとつまっているのだ。

そしてさらにこれらの興奮をもたらしてくれるアミューズメントスポットは、よりエキサイティングな方向へと進化し始めようとしている。

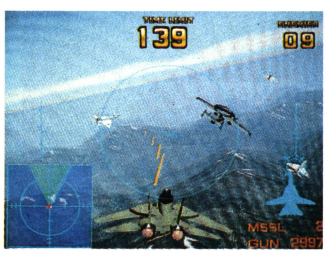
アメリカの一大テーマパークであるユニバーサルスタジオの目玉、『バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド』のシステムが日本に導入されることが決定。ビデオゲームのジャンルでも、家庭用ゲーム機の限界をさらに超えたハイクオリティのものが次々と開発されている。

常に最先端技術によるおもしろさが体感できるアミューズメント&アーケード。この感動と興奮が知りたければ、まずは家から出ることだ。行かなければ絶対に味わえないが、行けば必ず満足する。これこそが、アーケードの持つ真の魅力なのである。

いまアーケードには、ハリウッドの撮影技術がどんどん導入されている。



3D映像によって、レーシングゲームはかつてないほど進化している。



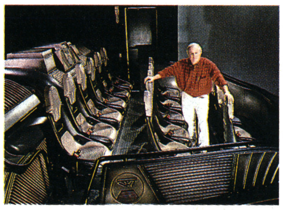
どこまでもリアルになっていくアミューズメントのビデオゲーム。

話題のライドシステムが、今年の12月に日本上陸！

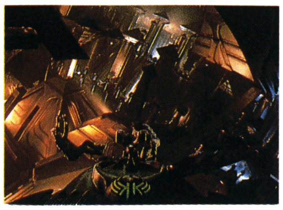
世界で一番有名で、最もエキサイティングなムービーライドといえば、アメリカのユニバーサルスタジオに設置されている『バック・トゥ・ザ・フューチャーザ・ライド』だろう。これは、宿敵ビフ・タネンによって盗まれたデロリアンを奪回するため、新たに開発された8人乗りの新型デロリアンに乗って、様々な時代、空間を駆け抜けていくという、ムービーライドの傑作中の傑作だ。この『バック・トゥ・ザ・フューチャーザ・ライド』に使用されている「アイマックス・シミュレーター・ライド・システム」が、遂に日本のアミューズメントシーンに導入されることが決定した。

これは、「アイマックス・シミュレーター・ライド・システム」を扱っているアイマックス・コーポレーションが、セガと業務提携したことによって実現したもの。具体的な導入に関しては、今年の12月と来年の4月にそれぞれ新潟と東京・台場に開店が予定されている、セガのアミューズメントスポットで初披露ということになりそうだ。

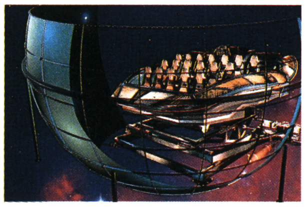
今回導入が決定されたシステムは、『バック・トゥ・ザ・フューチャーーザ・ライド』のものよりも少し小さめのシステムになるとのことだが、秒間48コマという従来の2倍の映写スピードと180度見渡せる半円状のスクリーンは変わらないため、これまでの日本のムービーライドでは絶対に味わえない興奮が期待できそうだ。



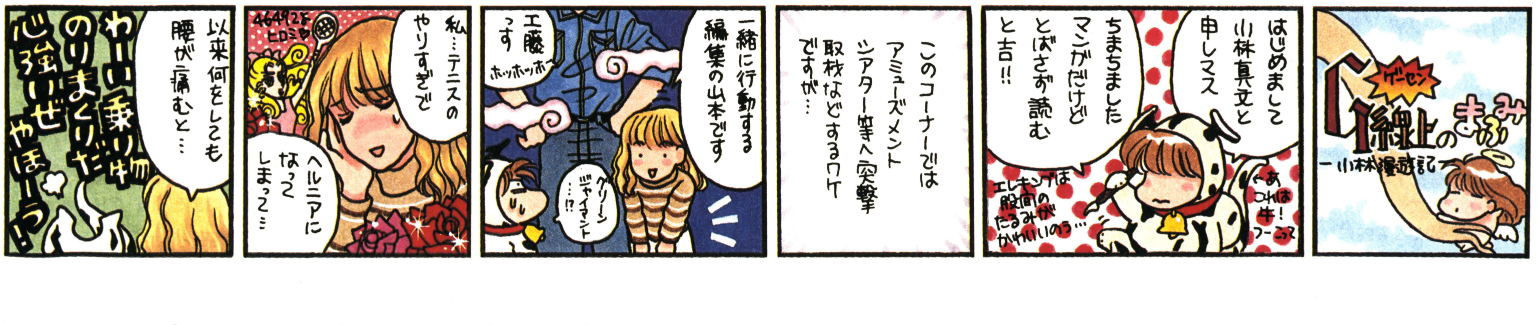
ダグラス・トランブルも参加する予定。



ラスベガスにも同様のシステムがある。



半円形スクリーンが驚異の臨場感を生む


ゲーセン
G線上のまみ
―小林漫遊記―
はじめまして小林真文と申しマス
ちまちましたマンガだけどとばさず読むと吉!!
エレキングは股間のたるみがかわいいのう…
←あっこれは牛！フーッ
このコーナーではアミューズメントシアター等へ突撃取材などをするワケですが…
一緒に行動する編集の山本です
工藤っす
ホッホッホー
グリーンジャイアント…!?
464925ヒロミ
私…テニスのやりすぎで
ヘルニアになってしまって…
以来何をしても腰が痛むと…
わーい乗り物のりまくりだ心強いぜやほーう！

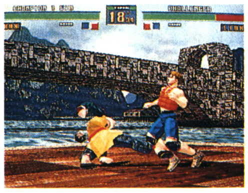
©1994 Universal City Studio, Ltd ©1994 Ridefilm Corporation ©1994 Luxor Las Vegas ©NAMCO LTD. ©SEGA

いま、ハヤリの Get Now ニューマシンはこれだ！

最近のアーケードマシンの中から、注目すべきゲームをピックアップしてご紹介。「VF2」や、「サイバーコマンド」「エースドライバー」など、CG技術をふんだんに使った作品が人気だ。次世代機への移植が気になるものばかりで、これからますます目が離せないぞ。

セガ

バーチャファイター2
CGの最先端技術と格闘ゲームの見事な融合


▲360度に展開される舞台。人物だけではなく背景のCGもスゴイ

▲挑戦者が現れては消えていく、静かな戦いが繰り広げられる席

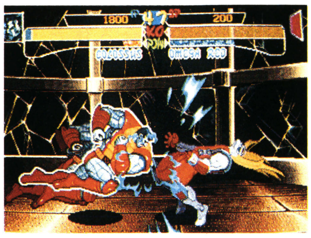
セガの次世代ゲーム機「セガサターン」にも移植され、格闘ゲームの新たな代名詞となった『バーチャファイター』の続編がこれだ。ポリゴンによって作られた3Dの身体は進化を遂げ、よりリアルな肉付けと、皮膚や着物へのテクスチャーの張り付けの見事さは他に類を見ない出来栄えだ。これは、ゲームセンター通いの人達だけではなくゲームに興味のない人達の心までもをがっちり掴み込んだ。その理由のひとつとしてあげられるのが、中国拳法だ。開発スタッフがゲーム中で使われる拳法の技の取材のために香港にいった、という力の入れようで、画面を見ていると「ジャッキー・チェン」や「ブルース・リー」の映画の格闘シーンのような迫力が伝わってくる。

もうひとつが、ポリゴンによる人体造形がしっかりしているということだ。これによってさまざまな技が生きてくるのだ。たしかにすごい技を使うが、人間に可能な（そうでない技もあるが）動きで戦うことで、プレイヤーとキャラクターの一体化をおこす、つまりハマってしまうのだ。

しかし、キャラクターの操作コマンドの特殊さと、スピードの速さ、そして対戦システムによって初心者にとってはとっつきにくいゲームになってしまった感じはある。だが「セガサターン」版の『バーチャファイター』がある今こそ（スピードや技の種類などの違いはあるものの）家庭で練習してゲームセンターにいくチャンスでもある。対戦で名人にズタボロにされるか、勝つか。まあ、それもまた一興というものだ。

カプコン

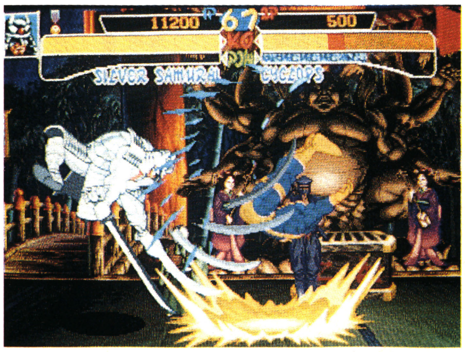
X-MEN
ミュータントパワーで磁界の帝王マグニートーを倒せ


▲アニメのような絵だからこそ、派手な技や効果が生きてくる

アメリカン・コミックの超ヒット作『X—MEN』を原作とするゲーム。『ストII』シリーズでお馴染みのカプコンがおくる格闘ものだ。日本でもアニメが放映中、また翻訳されたコミックスも好評な売れ行きを示している。

新しい作品にはさまざまな機能を付加するのがカプコンの特長だが、『ストII』にもあった「コンボ」（連続技）を発展させて、小、中、大ボタンでつなげたり、ボタン連打や、必殺技によって数十発もの連続攻撃ができるものや、従来の格闘ゲームより簡単になった操作コマンド。自動的に防御してくれるオートガードシステムなどが挙げられる。これらの新機能を見ると、初心者でも楽しめるゲーム作りに重点が置かれていることがわかる。だからといって簡単でつまらないというようなことはない。

空中でのガードや、通常で2画面分の高さ（ダメージによって床が崩れてさらに下へ落ちる場合もある）があるのを生かした、斜め上、下への必殺技攻撃やキャラクターの飛行能力、なによりも画面の3分の2余りをカバーするド派手な超必殺技によって戦略性もまた広がっているのだ。本作は、アニメも顔負けの膨大な枚数のグラフィックが用意されているため、キャラクターの動きがスムーズで攻撃や、やられたときのグラフィックさえも見ていて楽しくなってくるゲームだ。

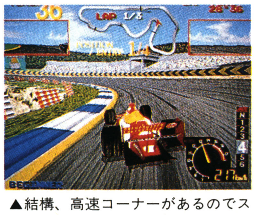

▲Xパワーを溜めてハイパーXを決めろ！

ナムコ

エースドライバー
ベストラップを目指して駆け抜けろ！

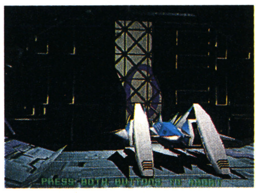
格闘ゲームとともに、最新CG技術がふんだんに使われているゲームが、レーシングゲーム。本作は、あの『リッジレーサー』で有名なナムコの最新ゲームだ。

車種はフォーミュラータイプで4種類のマシンがある。コースは1種類しかなく、それが非常に残念だ。モードは初心者向けのビギナークラスと、中級者向けのエキスパートクラス、そして上級者向けのエキスパートプロクラスの3種類がある。友達が集まったら8人まで対戦できる通信筐体でバトル開始だ。


▲結構、高速コーナーがあるのでスピード感のあるレースになる

ナムコ

サイバーコマンド
地球を救うため、「ラーマ」を破壊せよ！


▲なめらかに動きまくるオープニングのCGは見事なほどキレイだ

プレイステーションに移植された、人気対戦型シューティングゲーム『サイバースレッド』の続編だ。

3Dで造形された機体とステージは前作を上回るスゴイ出来で、そのリアルさがかもし出す緊迫感が対戦をいやがおうにも盛り上げる。

プレイヤーは、ビークルと呼ばれる機体を操作するのだが、2本のレバーを使って移動するのに慣れるまでが大変だ。使える機体は全部で6種類で、その姿と武器はどれも個性的。2人で対戦か、CPUと戦うか選択できる。

アミューズメントスポットの

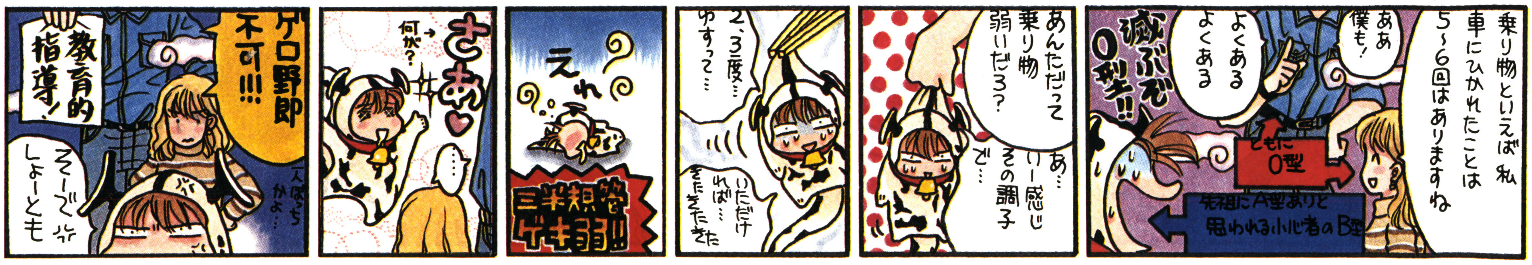
こ・ん・な・人・い・て・お・も・し・ろ・い・ん・で・す・よ

前田直樹さん（21）
高田馬場のゲームセンターに勤務

―勤続5ヶ月なんでこの店で変な人を見たことはないですけど、最近聞いた面白い噂といえば、中野店の方に『ストII』をするときにタイガーマスクをかぶってやってくるお客さんがいるっていうんですよ。しかも、負けるとかなり怒りだすって（笑）。

―この店で人気が高いゲームは『キング・オブ・ファイターズ'94』かな。あとは『真・侍スピリッツ』とか、麻雀やパズルゲームですね。でもそんなにうまいって感じじゃないですね。

―この店は、穴場的な店なんで常連客が多いですね。それに銭湯が近いんで、風呂桶をもった方とかいらっしゃいますよ（笑）。まあ、地元の若い連中のたまり場ですね。


乗り物といえば私 車にひかれたことは 5〜6回はありますね
ああ僕も！
よくある よくある
滅ぶぞO型!!
ともにO型
先祖にA型ありと思われる小心者のB型
あんただって乗り物弱いだろ？
あ…いー感じ その調子で…
2、3度… ゆすってて…
いただければ…
きたきたきた
えれ
三半規管ゲキ弱!!
さあ♥
何が？
……
ゲロ野郎即不可!!!
教育的指導！
一人ぼっちかよ…
そーでしょーとも

©SEGA ©CAPCOM ©NAMCO LTD. ©X-Men TM & ©1994 Marval Entertainment Group, Inc. ALL Rights Reserved. ©CAPCOM 1994 All Rights Reserved. This video game is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.

Movie Ride

これからは、ムービーライドがおもしろい！

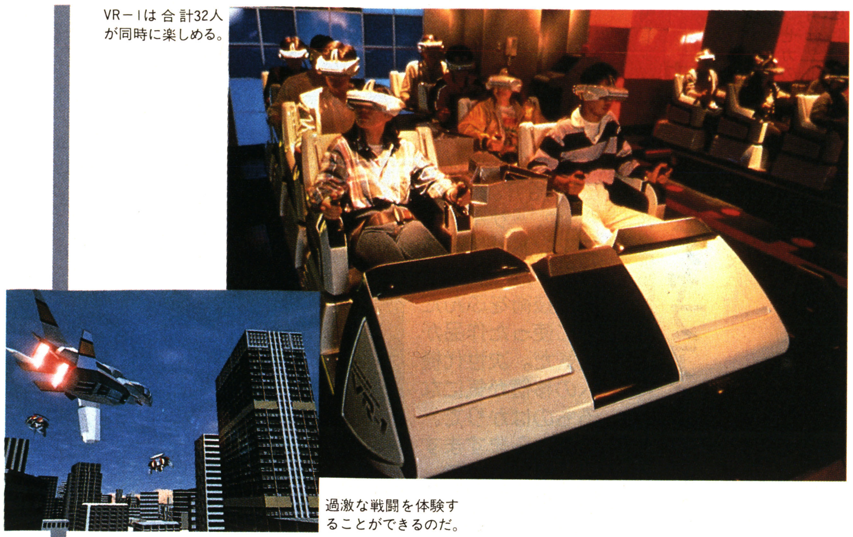
ジェットコースターに乗っているかのようなライド感が、室内でも体験できる。それがムービーライドだ。今後、海外の最先端システムの導入や、CG技術の発達などによってどんどん面白くなることが期待される分野。まずは、体験することだ！

横浜・ジョイポリスで体感できる、ムービーライドの数々

セガ

VR-1

迫力のVRライドマシンで、リアルな異空間を体験！



VR－1は合計32人が同時に楽しめる。

過激な戦闘を体験することができるのだ。

横浜ジョイポリスで、ムービーライドを体験

現実と何ら変わりないほどの緻密な映像が作れるようになったCG技術は、これまで遊園地でジェットコースターにでも乗らなければ得られないようなライド感を、ビルの中で可能にすることができるようになった。こうして生まれたのが、迫力の映像と移動筐体を持つムービーライドである。

今回は、ムービーライドの入門編として横浜ジョイポリスにある3つのライドを紹介しよう。これらのライドを体験すれば、ムービーライドが持っている魅力をすぐに理解することができるはずだ。

「VR-1」で、迫力の仮想空間を満喫！

横浜ジョイポリスの目玉ともいえる「VR－1」は、巨大なスクリーンの代わりに液晶ゴーグルを使用する大型ムービーライドである。

VR－1の一番の特長は、なんといっても液晶ゴーグルによって、視界的には完全なバーチャル・リアリティ感覚が得られるということだ。

このゴーグルを付けていれば、右を向けば右の景色が見え、上を見れば上の状況がリアルに確認できる。

そのうえ、座席が映像とぴったりリンクして動くようになっているので、あたかもポリゴンで構成された異空間に、本当に放り出されたような感覚を味わうことができるのだ。

GUEST'S IMPRESSION

VR－1に乗ったのですが、液晶ゴーグルというものが初めてだったので、慣れなくて目が疲れました。しかし他のライドものよりは新鮮で迫力があり、非常におもしろかったですね。これで、もうちょっとプレイ時間が長ければもっと楽しめたと思います。

今回、突然の取材に快く応じてくれたのは、埼玉県大宮市の塚田智さんと、千葉県の福本カンナさん。ジョイポリスには初めて来たのだそうだ。

セガ

AS-1

見習いパイロットとなって、宇宙空間を駆け抜ける！

セガのAS－1といえば、日本のムービーライドでは先駆け的な存在だ。

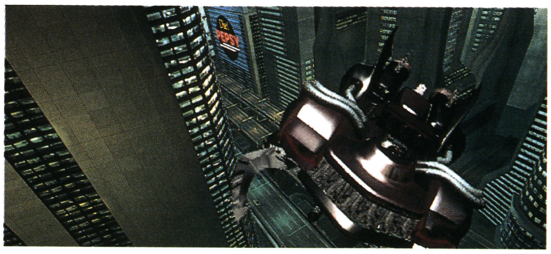
8人乗りの巨大な筐体は、映像とリンクして、上昇下降、そして旋回といった動きを忠実にシミュレートすることができるよう設計されている。

乗ったことがない人なら、一カ所にとどまっているマシンがただ動くだけだから、ジェットコースターのような実際に動く迫力はないだろうとあなどりがちだが、横浜ジョイポリスでAS－1の乗員誘導を担当している井上さんによれば、このマシンに乗った後に座り込んでしまった人もいるというからその臨場感は保証付きだ。

AS－1の乗客誘導を担当しているジョイポリス職員の井上さん。

現在、横浜ジョイポリスのAS－1では、『スクランブルトレーニング』というソフトを楽しむことができる。これは、AS－1に乗り込んだ乗客全員が宇宙戦艦のパイロット見習いとなり、様々なトラブルに巻き込まれていくというものだ。もちろん乗客の全員が眼前で繰り広げられるシューティングに参加することができ、さらに一番成績の良かった人が着陸前にキャプテンに認定されるというフィーチャーも用意されている。

乗客全員が力を合わせ戦艦を守るという、協力プレイが必要なムービーライドだ。



AS－1では、CGによるリアルな映像の世界を体験することができる。

セガ

ゴーストハンターズ

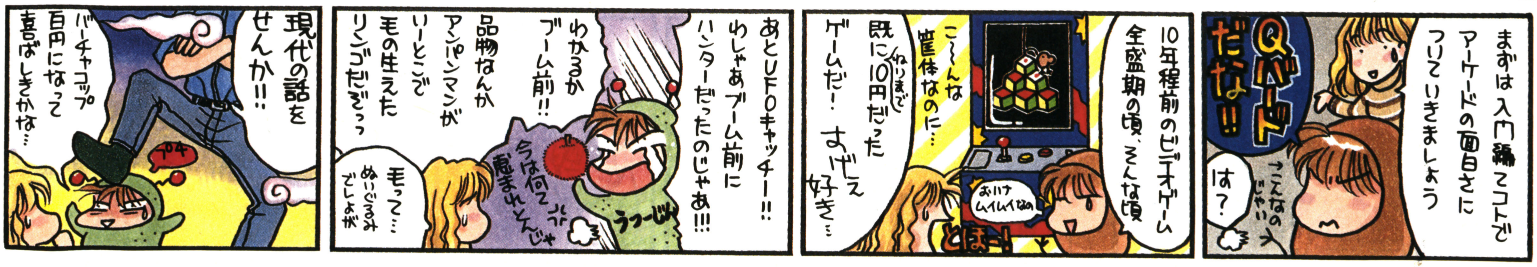
2人で力を合わせ、妖しげな屋敷に巣くうゴーストを退治せよ！

最新鋭のゴーストハンティングマシン「ターボバスター」に乗り込み、妖しげな屋敷の中に出現するゴーストたちを退治していくというのが、この『ゴーストハンターズ』だ。

実際に作られた屋敷のなかを移動しながらゴーストを退治していくこのアトラクションは、映像の力によって異空間へと突入できるムービーライドとは厳密には異なるが、マシンの全面スクリーンにのみゴーストが映り込むというシステムのため、ライドものとしてはなかなか異色の雰囲気を持った仕上がりとなっている。

2人1組で乗り込んでゴーストを退治していき、見事最後の大ボスを倒すと、プレイ中の写真を取り込んだ新聞が発行されるという、気の利いたサービスも用意されている。

高得点を出せば第2ステージへと進むのだ。



まずは入門編てコトでアーケードの面白さにふれていきましょう
Qバードだな!!
は？
→こんなのじゃい
10年程前のビデオゲーム全盛期の頃、そんな頃
こ〜んな筐体なのに…
既に10円だった
ねりまで
ゲームだ！ すげえ好き…
おハナムイムイなの
とほー！
あとUFOキャッチー!!
わしゃあブーム前にハンターだったのじゃあ!!!
わかるかブーム前!!
品物なんかアンパンマンがいーとこで毛の生えたリンゴだぞっ
今は何て恵まれとんじゃ
うつーじん
毛って…ぬいぐるみでしょが
現代の話をせんか!!
バーチャコップ百円になって喜ばしきかな…
プチ

©SEGA

新着 Video Game

気になる新着マシンを一挙紹介だ！

今回は、業務用ゲーム関連機器の展示会である「AOU1995アミューズメントエキスポ」出展の注目作をご紹介！『デイトナUSA』に続くセガのレースゲームの新作『セガラリーチャンピオンシップ』をはじめ、期待作情報満載だ！

95年のAOUに出展された最新ゲームをまとめて紹介だ！

ナムコ

エアーコンバット22

ナムコのCG技術が結集、春まで待てない期待の新作

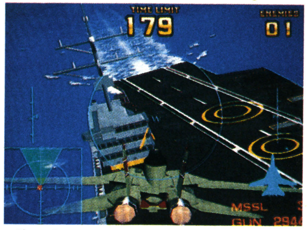
ポリゴンで描画された機体が、同じくポリゴンの空間で360度回転するリアルな戦闘シーンで、大人気を博した空戦シューティングゲーム『エアーコンバット』がナムコの新システム「システムスーパー22」を搭載して、さらなるスケールアップ。

今回新たにモード選択が可能になりバリエーションが増えた。前作では一機種しかなかった自機の種類が増え、それぞれの機体はグラフィックのグレードアップにより見事に再現されている。もちろん、敵機や地上物のグラフィックもリアルな出来だ。

また、うれしい機能として、標準の視点切り替えもできる。空中で戦闘を繰り広げるだけではなく対地戦が可能となりゲームの幅が広がったのだ。

筐体は前作同様、1人乗りのコックピットをリアルに再現したもので、シートからの音響と振動がゲームへの没入感をより高める。

新システムによるハイクオリティな映像とサウンドが、白熱するゲームをいっそう盛り上げること間違いなし。


▲海の上にいる空母に向かって機銃連射だ！

セガ

セガラリー・チャンピオンシップ

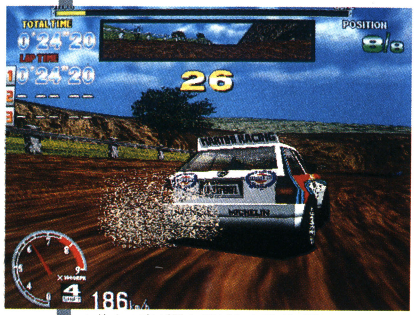
観客の応援する街中をドリフトし、砂塵をかき上げて砂漠を進む醍醐味

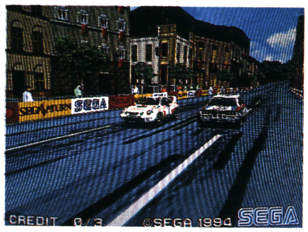
この『セガラリー・チャンピオンシップ』では、トヨタの「ニューセリカGT－FOURWRC仕様」とフィアットの「ランチアデルタHFインテグラーレ'92WRC仕様」の2機種が用意されている。しかも、リアルタイム・テクスチャーマッピング・CGボード「モデル2」を搭載しているため、オリジナルのワークスマシン同様にカラーリングされた本物そっくりなグラフィックを表示することができるというわけだ。

さらに、実車からサンプリングされたエンジン音を使用しているので、その迫力に本当のラリーカーを運転しているような気分になってしまう。

コースは、砂漠を走る初級と、森の中の道を走る中級、山道を走る上級の3種類が用意されている。また、シングルプレイの時には、コースをひとつ選び一定時間以内に規定数を周回するプラクティスモードと、ライバルカーとのレースバトルで初、中、上級の各ステージを勝ち抜いていくチャンピオンシップモードの2種類からセレクト。

カーブや、ジャンプするような箇所の前に、マークがでてきて教えてくれるが、画面上にコースマップが出っぱなしというわけではないので、自分でしっかりとコースを覚えなければならない。それに、このゲームはラリーなのだから悪路は当たり前だし、ドリフトを効果的に使っていかなければスピードアップにはつながらないようになっている。シビアさと、リアルさが興奮を呼ぶ最新ドライビングゲームだ。

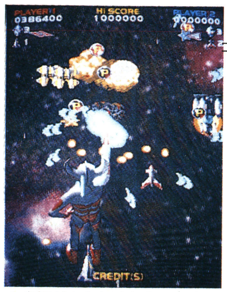

▲前方の車が跳ね飛ばした砂利が降ってくる！


▲街の中では、大勢の観客が応援してくれる

バンプレスト

ウルトラ警備隊

危なくなったらウルトラマンを呼ぼう！ジュワっと一声、現れて必殺技で攻撃だ


▲自機がやられるとウルトラの父がでてくる

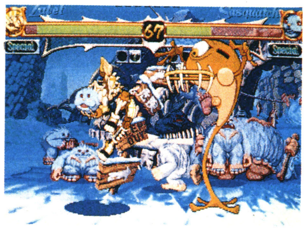
このゲームはまさにタイトルのとおり。ウルトラ警備隊の戦闘機を操って、宇宙怪獣どもをやっつけるシューティングゲームなのだ。ウルトラマンたちは、戦闘機の使うボムとして存在する。戦闘機は全部で7種類で、もちろん警備隊にあったウルトラマンがボムとしてでてくるぞ。攻撃は他に、ショットと機雷がある。さあ、君も今日からウルトラ警備隊の一員だ。

カプコン

ヴァンパイア ハンター

闇に生きる者どもの新たなる戦いが始まる。より激しいバトルを勝ち抜くのは一体誰だ？

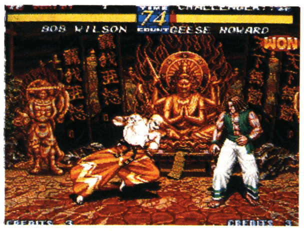
そのすさまじいまでのアニメパターンの多さと、人間ではないキャラクターを使うことで、無茶苦茶なまでの攻撃方法のかっこよさにしびれたファンが待ち望む『ヴァンパイア』が帰ってきた。今度は新たに2人のキャラが加わり、前作のボスキャラも使用キャラになった。本作との間に『X－MEN』をはさむことで、オートガードや移動起きあがりなど新たなシステムにもみがきがかかっている。


▲サスカッチをボールにして、ダンク！

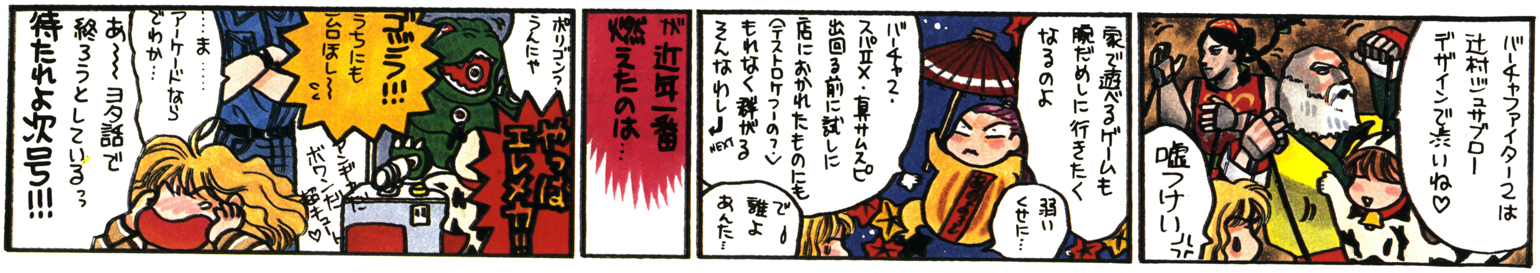
SNK

餓狼伝説3

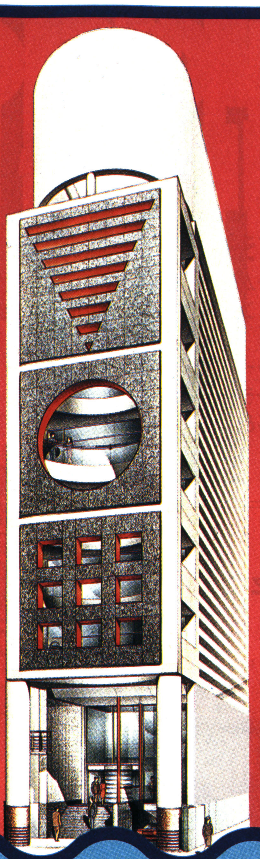
サウスタウンを舞台に、最強の格闘家を目指す者たちの熱い戦いが、再び始まる


▲「秦の秘伝書」を求めて新なる戦いが！

ついに「餓狼伝説シリーズ」の4作目が登場。全10人のキャラクターが使用でき、その半分は新しいキャラクターが占めている。今回は、投げ技のあいだにコマンド入力をすると、倒れた相手にさらに追加攻撃をする「連携技」、「空中ガード」、「小ジャンプ」、2ラインシステムからスウェーラインシステムへの進化など、新しい機能が盛りだくさんで、よりパワフルなゲームが期待できるぞ。


バーチャファイター2は辻村ジュサブローデザインで渋いね♡
嘘つけい
家で遊べるゲームも腕だめしに行きたくなるのよ
弱いくせに…
バーチャ2・スパⅡX・真サムスピ出回る前に試しに店におかれたものにも（テストロケーの？）もれなく群がるそんなわし
NEXT
で 誰よ あんた…
が近年一番燃えたのは…
ポリゴン？うんにゃ
ゴジラ!!!
うちにも一台ほし〜〜
やっぱエレメカ!!!
アンギャー!! ボワンだ 超キュート♡
……ま アーケードならどれか…
あ〜〜 ヨタ話で終ろうとしているっ
待たれよ次号!!!

©SEGA ©NAMCO LTD. ©円谷プロ ©SNK 1995 ©CAPCOM ©CAPCOM 1994, 1995 All Rights Reserved.



4月新学期からは、新築8階建ての超ハイテクビル・ハイテクマシーンで授業を開始する。

ペンシル型のデザインビルが君たちを待っている。教室には一人一台の最新鋭コンピュータ機器を備えて、充実した教育設備での授業を実現。Macintosh、DOS/V、PC-9821など、カリキュラムに沿って機材は豊富である。

校舎の中に“開発現場”があるマルチメディア工房だ。

シリコングラフィックのCGワークステーションをはじめ最新鋭マシンが導入されている。君も参加して現場の雰囲気が体験できるのだ。

最先端アミューズメントスポット恵比寿に

「とんでも発想学院」。

ポニーキャニオンをはじめフジサンケイグループが全面的にバックアップする

本学院は「面白い」ゲームをつくるんだと、夢を大きく膨らませた若人が集うエンターテイメント志向を意識した学校です。マルチメディア界の第一線で活躍する各社の応援をうけ、講師陣はその現場で人気ソフトを手掛けている方々が教壇に立っています。カリキュラムも、ゲームが好きなら初心者でも学べるように組まれています。学院に学び、21世紀のクリエイターを目指してください。

「独占ナマ授業」で、思いっきりドキドキしよう。

これは、フジサンケイグループや第一線の制作会社群がバックアップしている当学院だから可能。イベントの場やプロの制作現場がそのまま“教室”となる。イベントの場LIVE UFOや、東京国際ファンタスティック映画祭、シリコングラフィック'94などにも参加した。

40数名の多彩な講師陣が、熱く指導する。

講師は、制作現場から直接、教壇に立つ。現役だから実に実践的だ。また、生徒を教えるだけでなく、生徒の才能を発掘し、育てて、現場につれていく。むしろ、引き抜きに来ていると言っても決して過言ではない。

各学科の内容も簡単に触れておこう。コンピュータゲーム・クリエイター科は、ゲームのデザイン、シナリオ、プログラミング、サウンドについて学ぶ。ゲームグラフィック・CGアニメーション科は、キャラクターデザインとアニメーションをもりこんだマルチメディア映像が中心だ。

コンピュータゲーム・クリエイター科
ゲームグラフィックCGアニメーション科
声優タレント科

- ●修業年数／すべて2年、全日制
- ●定員／各科100名
- ●入学資格／高等学校卒業者、または、それに準ずる資格を有するもの。（95年3月卒業予定者を含む）
- ●選考方法／書類選考
- ●学費（初年度）／コンピュータ2科＝125万円　声優タレント科＝105万円（各科とも教材費など別途必要）
- ●願書〆切／3月31日

定員迫る!!

■学院説明会■

3月25日(土) 14時から恵比寿本校

出席の申込み、学院資料の問い合わせ

フリーダイヤル **0120-414600** 当日は恵比寿駅西口に案内がでます。

学院案内無料進呈

申込方法：官製ハガキに 1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。

あて先：〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13ジュゲムーA3係

特別奨学生制度、各社新聞奨学制度有り

フジサンケイグループ
株式会社**ポニーキャニオン**がサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

チャンス!! あなたも人気ゲーム作家になれる!!

全くの初心者でも
わずか6ヶ月でゲーム企画書が
作れるようになる!

通信教育

ゲームクリエイター講座

自分だけのアイディアを、ゲームにしてみましょう!

「ゲームを自分で作ってみたい!」そう思ってみても、どうしたらいいかわからない？ 本講座は、そんなあなたのために開講されました。企画・グラフィックなど、ゲーム制作に必要な知識の全てをお教えいたします。

眠っているあなたの才能を、花開かせてみませんか？

ゲーム制作は思った程難しくありません。あなたの才能にあった職種が必ず見つかるはずです。

ゲーム制作にたずさわる主な職種
- ●プロデューサー・ディレクター
- ●シナリオライター
- ●グラフィックデザイナー
- ●サウンドコンポーザー

受講生を対象に毎年「ゲーム企画コンテスト」を実施。優秀作品は市販化のチャンスもあります

この講座は、修了時にあなたのアイディアを企画書にすることを目標としています。またその成果を発表するためのコンテストや、優秀作品のゲームメーカーへの紹介なども、いろいろと準備されています。

注目チェックポイント

パソコン不要！ 自宅にいながらゲーム制作ノウハウの全てが、あなたのものに！
- ●ノウハウ満載のテキスト（全6冊）で初歩から全てが学べる
- ●ゲーム感覚で楽しく学べるサブ教材付き
- ●マンツーマンの添削システムで実力アップ
- ●メーカーの人や人気クリエイターを囲んでのスクーリングで生の声が聞ける

◎充実の指導陣

指導陣は現在ゲーム業界で活躍中の新進気鋭の精鋭メンバー。

山口宏（ゲームデザイナー）、他多数の一流指導陣が、あなたを指導いたします。

案内書無料進呈!!

50円
郵便はがき
〒114
東京都北区中里1-15-7-224
財団法人
中央工学校生涯学習センター

寿現夢で見た。
ゲームクリエイターの
案内書送れ。

●〒・住所
●氏名
●年齢
●電話番号
●職業

お申込はハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記し、右の宛先までお送りください。電話またはFAXも可。

チャンス!!

今なら小冊誌「ゲームクリエイターのすべて」をもれなくプレゼント

ゲームクリエイターのすべて

●お問い合わせ
財団法人中央工学校生涯学習センター
〒114 東京都北区中里1-15-7-224
TEL03-5814-1221㈹ FAX03-5814-1220
〈受付時間〉平日9:00〜17:00（日曜・祝・祭日は休み）

やがて火は月に、金は木に変わるであろう。

求人情報誌界に大異変。発売日が変わります。

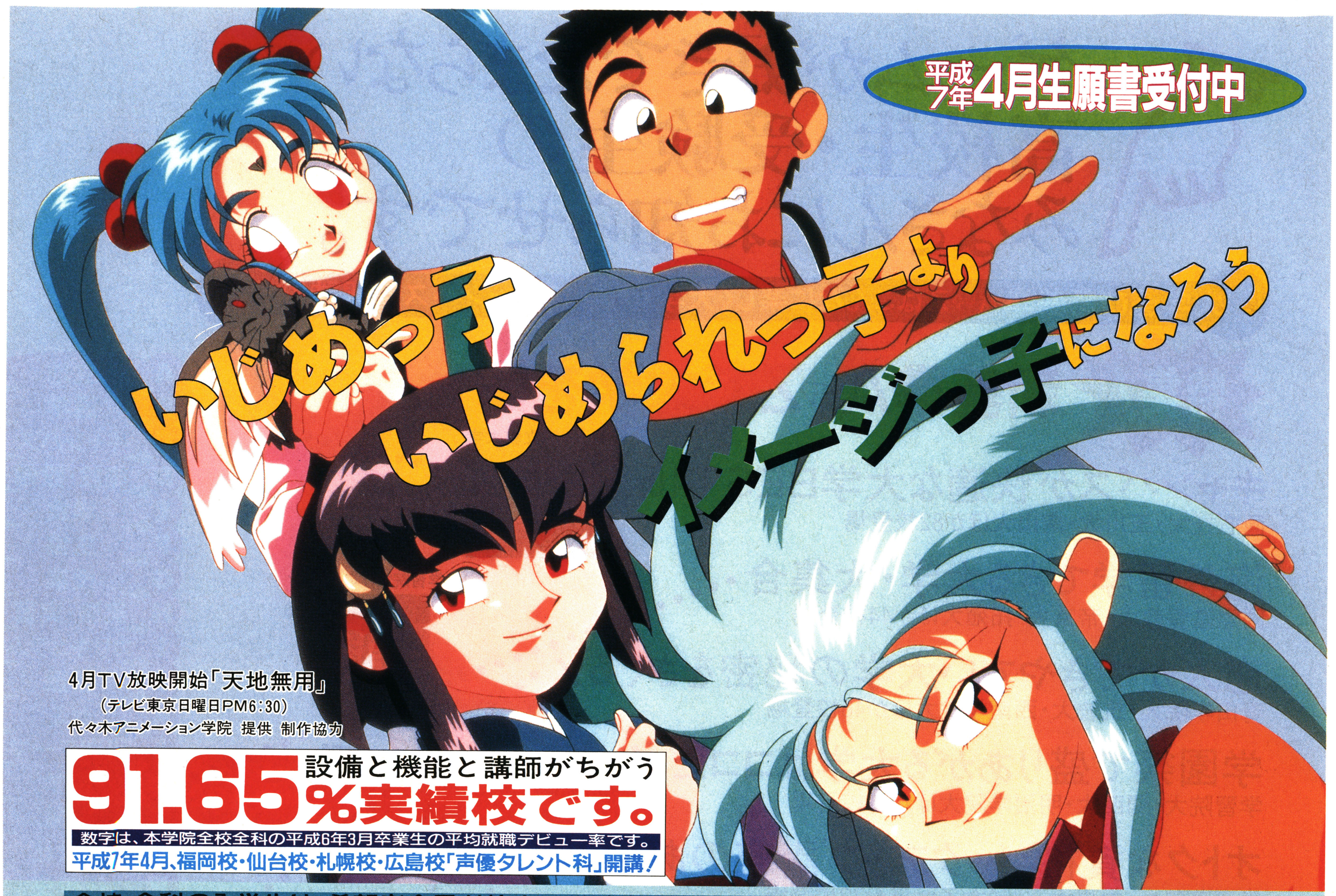
3/23（木）から 金曜日発売が
毎週木曜日発売に

FROM A TO Z

3/27（月）から 火曜日発売が
毎週月曜日発売に

FROM A

定価各200円（税込み） ◆駅売店、大学生協、書店、スーパー、コンビニエンスストア等で好評発売中。〈求人情報掲載のお問い合わせは☎0120-141191〉 発行 リクルートフロムエー 発売 RECRUIT


平成7年4月生願書受付中
いじめっ子
いじめられっ子より
イメージっ子になろう

4月TV放映開始「天地無用」
（テレビ東京日曜日PM6:30）
代々木アニメーション学院 提供 制作協力

91.65%実績校です。 設備と機能と講師がちがう

数字は、本学院全校全科の平成6年3月卒業生の平均就職デビュー率です。

平成7年4月、福岡校・仙台校・札幌校・広島校「声優タレント科」開講！

全校・全科の入学生は、希望者全員が格安で学院専用寮に入れるので、効率学習・高率就職を実現できます。

上京（又は他地域）就職者は卒業後、各々就職地域にある学院専用寮に格安居住できます。

コンピュータ・アニメ・ゲーム科	（2D・3Dアニメ アニメイト技術 ゲームデザイン、ゲームサウンド）	2年
マンガ・コミックプロ養成科	（コミック作家デビュー、キャラクターデザイン、作家アシスタント、原案・原作者）	1年
仕上げアート科	（トレース、彩色、エアブラシ 色彩設計、コンピュータ彩色）	1年
アニメ制作科	（シナリオ、絵コンテ 演出、制作、編集）	1年
背景美術科	（アニメ背景、背景設定 エアブラシ、美監技能）	1年
アニメ・AVオペレーター科	（アニメ撮影、VTR撮影 編集、SE・ME 音響技術）	2年
声優タレント科	（アテレコ、DJ、アナウンス、舞台・映像演技）	1年
SFX特撮科	（スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ミニチュア、操演、マットペインティング）	2年
アニメーター科	（動画、原画、作監技能 キャラクターデザイン）	2年
ビジュアル・イラスト科	（スーパーリアリズム、カー・メカマシーン、テクニカル、ファッション、メルヘン、タブロー）	2年
ジュニア・ノベルズ科	（小説作法、作家デビュー コピー・ライト、出版技術）	1年

アニメ&コミック、CGゲーム、出版、映像、声優教育

YAG
ビジュアルアート・カレッジ
代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

入学案内書セット 無料進呈

▶無　料◀
一日体験入学
見学随時（TELで予約を）

特典 特待生・学習援助金　無料自由選択講座　著作料（出演料）配当
※一般寮・アパート紹介、新聞奨学生・入学ローン・銀行ローン有。希望者に資料送呈。

〔案内書・無料体験の申込み〕
ハガキに、①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」と明記して下記へ。

お問い合わせ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3 JG-3
フリーダイヤル 0120-149-581 意欲一杯（イヨク イッパイ）

体験入学日程

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
6月18日(日) 7月16日(日) 8月2日(水)	6月4日(日) 6月18日(日) 7月16日(日)	6月18日(日) 7月16日(日) 8月2日(水)	6月25日(日) 7月23日(日) 8月20日(日)	6月25日(日) 7月23日(日) 8月20日(日)
福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校	広島校
7月2日(日) 8月1日(火) 9月23日(祝)	7月2日(日) 8月17日(木) 9月3日(日)	7月16日(日) 8月2日(水) 8月27日(日)	3月26日(日) 7月9日(日) 8月18日(金)	7月9日(日) 8月25日(金) 9月24日(日)

全国縦断学院説明会日程

旭川市	盛岡市	郡山市	新潟市	長野市
8月2日(水)	7月30日(日)	7月31日(月)	8月1日(火)	7月16日(日)
宇都宮市	千葉市	静岡市	京都市	和歌山市
8月18日(金)	7月2日(日)	7月30日(日)	8月28日(月)	7月2日(日)
岡山市	松山市	高松市	宮崎市	鹿児島市
8月29日(火)	7月30日(日)	9月17日(木)	7月30日(日)	7月16日(日)

- 東京校声優科の体験入学は原宿校にて行ないます。
- ご父兄様や先生・お友達とのご参加も歓迎致します。

■東京（本部）校■東京ひがし校■大阪校■名古屋校■福岡校■仙台校■札幌校■広島校■原宿声優スタジオ■八王子特撮ステージ

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
大阪8月、名古屋9月、東京10月、札幌11月

デビュー・プロダクション所属96%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。歴代の入賞者の中からデビュー人出現。お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8 JG-3 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

ゲームが好きでたまらない
高校生・受験生の
みなさんにお知らせです。

大学選び新基準A⇨Zはこんなに楽しく大学が選べるキャンパス情報誌です。

特集！ 新基準A⇨Zで大学を探せ！

立教大学

キャンパスが快適な大学BEST40
同志社大・玉川大・南山大ほか82校登場

海外留学できる大学・大集合
国際基督教大・帝京大・拓殖大ほか44校登場

学習院大学のミスコン

恋人ができやすい大学の秘密をさぐる！
青山学院大・筑波大・西南学院大ほか46校登場

学園祭で盛りあがる大学はココだ！
学習院大・関西大・明治学院大ほか51校登場

オトクな資格バックアップ講座のある大学
慶應義塾大・中央大・昭和女子大ほか72校登場

センスのいい大学・明るい大学…がまるわかり！
発表！校風イメージランキング

志望校の就職状況がズバリわかる！
全国59大学の気になる就職BEST10

有名人から合格祈願プレゼント！ 石黒賢・吉野公佳・清水圭・雨宮塔子ほか

志願者上位20私大&5女子大徹底解剖

A	立地
B	通学
C	キャンパス
D	施設・設備
E	学食
F	生協
G	授業
H	実験・実習
I	カリキュラム
J	教授
K	ゼミ
L	研究テーマ
M	留学
N	校風
O	男女比
P	在校生
Q	友だち
R	恋人
S	他大との交流
T	クラブ・サークル
U	学園祭
V	学費
W	寮
X	資格
Y	就職指導
Z	就職先

偏差値だけじゃ決められない

大学選び

University Data for High-School Students

新基準 Ⓐ→Ⓩ

全国の大学 430校登場！

4月5日発売
¥430（税込）

全国の書店・コンビニエンスストアでお求めください。

特別募集のお知らせ
〆切迫る！ チャンスを逃すな！

感じる力、時代を読む力、
そしてモノを創る力…。
デキるゲームクリエイターになるには
いろんな力が必要です。
エニックスゲームスクールは、
企画やマシン語による
プログラミングをはじめとする
ゲーム制作の基礎、
美術や音楽、
文章などの幅広い感性を磨く授業、
シビアなプロ意識を育てる講義など、
実践的でためになる
カリキュラムが充実。
ゲームデザイナーとして、
そして人間として大切な力を
総合的に身につけられる、
とても価値ある学校です。

ゲーム界一の力もちになる。

カリキュラム一覧

■1年目●**企画**／ゲーム基礎理論●**プログラム**／C言語プログラム、65816基礎、オペレート実習、OAソフト実習●**グラフィック**／ゲームグラフィック、リアルグラフィック1●**音楽**／音楽理論、音楽実技●**総合**／ゲーム開発技術
■2年目●**企画**／ゲーム企画論●**プログラム**／65816プログラム、68000アセンブラ●**グラフィック**／ゲームデザイン、リアルグラフィック2●**音楽**／ゲーム音楽
●**総合**／制作実習

エニックスならではの特別講師陣

秋篠 雅弘・飯田 史雄・川又 千秋・すぎやま こういち・高橋 宏之
富山 徳之・中村 光一・橋本 昌哉・日高 徹・堀井 雄二・真島 真太郎
もと のりゆき・森田 和郎ほか（50音順）

■学校見学会■

●**随時受け付けております。お気軽にお問い合わせ下さい。**

■試験日■

●**日時**／電話にてお問い合わせ下さい。
※**定員になり次第、締切らせていただきます。**

'95年度生徒募集中

●**募集人員**／120名
●**資格**／年齢：18才以上・学歴：高卒以上
●**入学日**／平成7年4月17日●**養成期間**／2年
●**願書受付期間**／随時受付けいたしております。
●**資料請求・お問い合わせ**／電話またはハガキにて受付けます。
☎03-3940-7210（月曜～金曜10:00～18:00）

募集要項無料送付中

将来を
まじめに考える
ゲームスクールです

エニックス ゲームスクール

運営　株式会社 エニックス アカデミー
〒170 東京都豊島区北大塚3丁目32番4号　OBCビル
TEL.03-3940-7210

毎年、4月23日。女性は男性に本を、男性は女性に花を、愛する気持ちを込めて贈りあう、これがサン・ジョルディの日です。

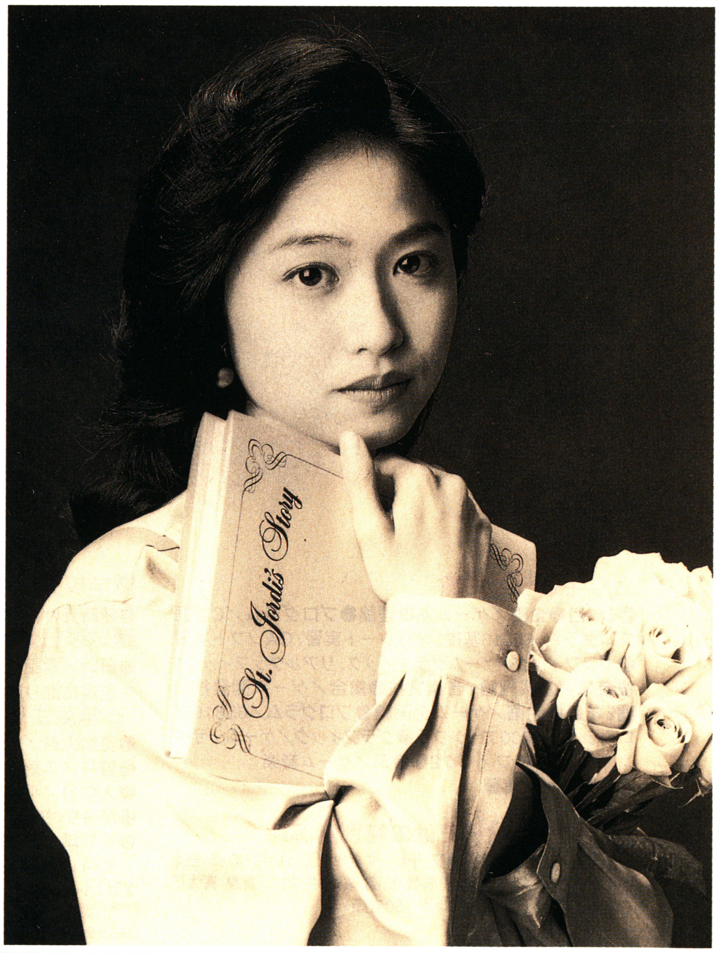
サン・ジョルディの日の故郷。カタルーニャ地方の4月23日。

本場、スペイン・カタルーニャ地方のサン・ジョルディの日は、誰に告げられるでもなく、ごく自然に始まります。朝早くから街のあちこちにスタンドがたてられ、そこで本や花が売られます。夕方ともなれば、本を小脇に抱えた彼氏と、バラの花を手にちょっとはにかんだ様子の彼女が行き交い、老いも若きも足早やに家路や、待合わせ場所に急ぐ光景を目にします。また、その日のケーキ屋さんの棚には、サン・ジョルディの日のためのケーキがたくさん飾られ、賑わいをみせます。

このように、ごくさりげない習慣として人々の生活に溶け込んでいるサン・ジョルディの日。街中が本と花にあふれ、一日中〝愛〟につつまれたステキな日です。

4月23日は サン・ジョルディの日

本と花を贈り合う。



愛のサン・ジョルディ伝説

その昔、悪獣の恐怖におののく村があり、人々は毎日一人ずつ生贄を差し出すことで悪獣の怒りを鎮めていました。ある日、生贄となったのは王家のお姫様。悪獣が大きく口をあけ、まさに襲いかかろうとしたその瞬間、白馬に乗ったサン・ジョルディが現れ、剣のひと突きで悪獣を退治してしまいました。この時、悪獣の流した血からバラ園が生まれ、彼は愛の証として姫に真っ赤な一輪のバラを差し出しました。以来、サン・ジョルディは愛の聖人となり、人々は彼の命日である4月23日にバラを贈るようになりました。

そして後年、文豪セルバンテスの命日が奇しくも4月23日。スペイン全土で、この日を偲んで本の市が開かれるようになりました。

そしていつしかカタルーニャ地方では、バラの花を贈る習慣と一緒になり、本と花を贈りあうサン・ジョルディの日が生まれたのです。

4月23日サン・ジョルディの日記念　雑誌社30社特別共同企画

抽選で1,700名様に!

図書券または 小川範子のイメージソングCD。

A賞	全国共通図書券（10,000円）	200名
B賞	小川範子 サン・ジョルディの日イメージソングCD「信じていいよね」	500名
C賞	全国共通図書券（500円）	1,000名

- ●応募方法／もしあなたが本を贈るとしたら、又は贈ってもらうとしたらどういう本がいいですか。官製ハガキに、書名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、ご応募ください。
- ●応募先／〒101 東京都千代田区神田駿河台1-2書店会館内「サン・ジョルディの日」実行委員会共同企画係
- ●応募締切／平成7年4月23日（日）当日消印有効。
- ●当選発表／各賞とも合同抽選会に抽選。賞品の発送をもって替えさせて頂きます。

〔応募の際、「サン・ジョルディの日」へのメッセージがあれば、お書き添えください〕

お問い合わせ/サン・ジョルディの日実行委員会●日本書店商業組合連合会☎03-3294-0388
日本・カタルーニャ友好親善協会☎03-3546-2175

セガ、タイトー、ナムコ、スクウェア、SNK ここまで来た、ゲーム業界への就職実績

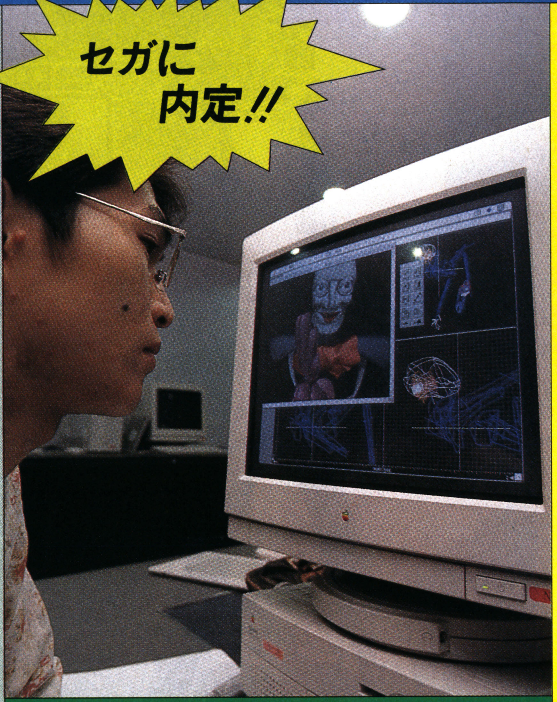
任天堂ウルトラ64
●制作チームの
あのテトリスを作った

ギルマン・ルイ氏、アレクセイ氏が

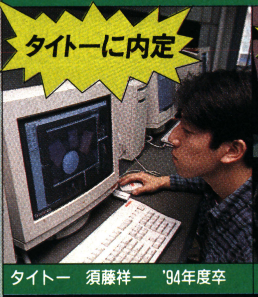
本校をバックアップする!!

プロ並みの施設が君を待っている。

Mac、NEC98、DOS/Vが300台装備


セガに内定!!

セガ・エンタープライゼス　瀬沼 崇　'94年度卒


タイトーに内定

タイトー　須藤祥一　'94年度卒

テクノスジャパンで活躍中

テクノスジャパン　鈴木史雄　'93年度卒

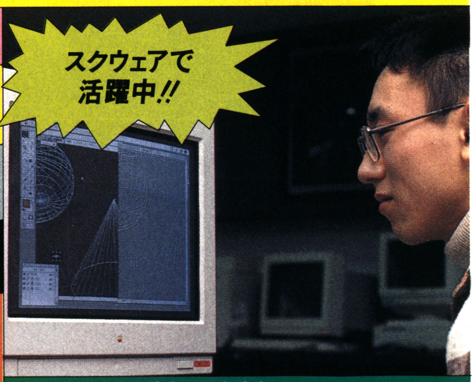
先輩に続け!

●セガ・エンタープライゼス●ナムコ●カプコン●ソニーコンピュータエンターテイメント●コナミ●スクウェア●タイトー●SNK●アートディンク●テクノス・ジャパン●ミュージックアイランド●スペースクリエイティブ●ゲームクリーク●テクモ●テンゲン●日本アートメディア●日本マイクロコンピュータ●マイクロハウス　他

セガ、カプコン、アップル・コンピュータ…

企業からの課題がそのままテーマ。

プロを育てる充実の3年制。


スクウェアで活躍中!!

スクウェア　山下隆広　'91年度卒

マルチメディア科(3年制)※
- ●ゲームクリエーターコース
- ●アミューズメントクリエーターコース
- ●デジタルアニメーションコース※
- ●バーチャルリアリティコース※

※は平成7年度開設予定

TCA
東京コミュニケーションアート専門学校
東京都認可の専修学校　東京都江戸川区西葛西6-29　〒134　☎(03)3688-6501代

OCA
大阪コミュニケーションアート専門学校
大阪府認可の専修学校　大阪市西区新町1-18-22　〒550　☎(06)536-7181

資料を御希望の方は、本誌とじ込みの巻末資料請求ハガキを御利用下さい。(送料とも無料)

Total Game Shop
OPEN
VIRTUAL WORLD™
BATTLETECH®
GOODS OF GAMES
BOOKS OF GAMES
錬金術師（アルケミスト）が
贈りもの
GAME SOFT
AUDIO & VISUAL SOFT
大阪南港
コスモタワー3F
至地下鉄中央線
大阪港・本町
工事中
野鳥園
ATC
インテックス大阪
ニュートラム中ふ頭駅
至地下鉄四ツ橋線
住之江公園　難波

Total Game Shop

ALCHEMICS
アルケミックス

大阪市住之江区南港北1丁目14番16号
（大阪南港コスモタワー3F）☎06-615-6134

バーチャルワールド・ゲームソフト・コミック・書籍
CD・ビデオ・LD・キャラクター商品・TRPG

4/20 OPEN!

郵便はがき

料金受取人払

京橋局承認

835

差出有効期間
平成7年9月
21日まで
(切手不要)

104-00

410

東京都中央区銀座8-4-17
株式会社リクルート

寿現夢編集部行

五劫のすり切れにご応募ください！！

ゲームに関するネタ大～募集！

裏技情報や、ゲームにまつわるエピソードなど何でもお書き下さい。

原稿のおしまいに名前かペンネームを書いて下さい！

郵便はがき

料金受取人払

葛西局承認

728

差出有効期間
平成9年3月
21日まで

●切手不要

134-00

東京都江戸川区西葛西6-29

東京コミュニケーションアート専門学校
大阪コミュニケーションアート専門学校行

フリガナ		年　齢		男・女
氏　名		歳		
生年月日	S　　年　　月　　日			
フリガナ	〒(　　　)			
現住所	都/道 府/県			
TEL	☎　　—　　—			
学校名	立　　高校　　科 立　　大学　　科	(年在学中 卒　業)		

アンケートにお答えください。
入学案内をお送りします。

Q1.どの学校のどのコースに興味がありますか？

A. TCA
（東京校）

B. OCA
（大阪校）

a．ゲームクリエーターコース
b．アミューズメントクリエーターコース
c．デジタルアニメーションコース
d．バーチャルリアリティコース

Q2.一日体験入学会に参加しますか？

（※高校3年生以上の方のみ）

（東京校）
7／28㈮、29㈯
8／5㈯、6㈰、20㈰、21㈪、22㈫

（大阪校）
7／23㈰、24㈪、25㈫
8／1㈫、2㈬、3㈭、4㈮、24㈭、25㈮、26㈯

本校は認可校ですので入学資格は高校卒業と同等以上となります。

ありがとうございました。入学案内をお送りします。
（送料とも無料）

Q1 好きなゲームのジャンルを3つまで選んで下さい。 □□ □□ □□

Q2 ゲームは週に・月に・年にどれくらいやりますか？ □□

Q3 今回の記事の中で面白かったものを3つまで選んで下さい。 □□ □□ □□

Q4 今回の記事の中でつまらなかったものを3つまで選んで下さい。 □□ □□ □□

Q5 よく読むゲーム雑誌は何ですか？ □□ □□ □□

Q6 『寿現夢』を買っていただいた理由は何ですか？ □□ □□ □□

Q7 今持っているゲーム機・パソコンは何ですか？ □□ □□ □□ □□ □□

Q8 今欲しいゲーム機・パソコンは何ですか？ □□ □□ □□

Q9 寿現夢を何で知りましたか？ □□ □□ □□

Q10 寿現夢を買ったのはどんなところですか？ □□

Q11 期待の新作ソフトは？ Jコード番号 Jコード番号 Jコード番号

Q12 やってみてよかったソフトは？ Jコード番号 Jコード番号 Jコード番号

Q13 推薦したい「こわい」ゲーム タイトル名 理由

Q14 推薦したい「エッチ」ゲーム タイトル名 理由

Q15 『寿現夢』はどうでしたか？ご意見をお書き下さい。

欲しいプレゼント番号 □

氏名 かな

性別 ○男 ○女

お誕生日 ○昭和 ○平成 年 月 日生 （ ） 歳

住所 Tel 〒

telephone no.（ ）

職業学校
○小学生 ○中学生 ○高校生 ○大学生 ○浪人生
○短大生 ○専門学校生 ○会社員 ○フリーター
○自営業 ○主婦 ○その他

今すぐポストに直行だ！

これに答えて『寿現夢』に参加しよう！
プレゼントをもらおう！
「五劫のすりきれ」に載ろう！

■アンケート項目

Q1. 好きなゲームジャンルを、3つまでお選び下さい

01シミュレーション　**02**ロールプレイング　**03**アドベンチャー　**04**アクション　**05**格闘　**06**シューティング　**07**スポーツ＆レース　**08**パズル　**09**ボード＆テーブル　**10**ギャンブル　**11**バラエティ

Q2. ゲームは週に、月にどのくらいやりますか？

01毎日　**02**週に３～４日　**03**週に１日　**04**月に１～３日　**05**２・３カ月に１度　**06**半年に１度　**07**１年に１度　**08**全くしない

Q3/Q4. 今回の記事の中で面白かったもの・つまらなかったものをそれぞれ３つお選び下さい

01これだからゲームはやめられない／　**02**有名人カンムリ付きゲームはここが面白い／　**03**ラストがジ～ンのRPG10　**04**これから始める格闘ゲームのABC　**05**パチンコ・パチスロ絶対お買い得ガイド　**06**バーチャルボーイの真実　**07**GAME EXPO'95で未来のゲームを体験しよう　**08**窓を開ける中村光一　**09**プレイステーション・ビート　**10**セガ・ダーウィニズム　**11**3DO/テレビの逆襲　**12**こんなソフトにはまってます　**13**寿現夢ニュースPARADISE I　**14**寿現夢ニュースPARADISE II　**15**赤尾晃一の業界ウォッチング　**16**弁護士内藤篤のゲーミング・ロイヤー宣言　**17**これから買いたい／　読者人気ランキング　**18**今まで一番よかったソフトランキング　**19**寿現夢MONTHLY RANKING　**20**ゲーム機、パソコン選択ガイド　**21**GEM GEM団団　**22**ソフトショップさんこんにちは　**23**AACLUB　**24**フェロモニア天国

Q5. よく読むゲーム雑誌は？

01ファミコン通信　**02**月刊ファミコン通信　**03**ファミリーコンピュータマガジン　**04**覇王　**05**ゲームオン　**06**Vジャンプ　**07**電撃王　**08**電撃スーパーファミコン　**09**勝スーパーファミコン　**10**Theスーパーファミコン　**11**PC Engine FAN　**12**電撃PCエンジン　**13**プレイステーションマガジン　**14**The プレイステーション　**15**3DOマガジン　**16**ゲーメスト　**17**GAME WALKER　**18**ゲームラボ　**19**LOG iN　**20**コンプティーク　**21**GAME BLAST　**22**海外の雑誌　**23**その他

Q6.『寿現夢』を購入した理由を３つまであげてください

01すべてのゲーム機対応のソフトを網羅しているから　**02**扱っている情報量が多いから　**03**ジャンル別にゲームが探しやすいから　**04**ゲーム機・パソコン別にゲームが探しやすいから　**05**信頼できる情報が載っているから　**06**特集記事を読みたいから　**07**コラムや連載記事を読みたいから　**08**気になるゲームの情報が載っているから　**09**値段が手頃だから　**10**子供っぽくないから　**11**初心者にわかりやすいから　**12**その他

Q7/Q8. 持っているゲーム機・パソコンとこれから買いたいゲーム機・パソコンをあげてください

01スーパーファミコン　**02**ファミリーコンピュータ　**03**メガドライブ　**04**メガCD　**05**スーパー32X　**06**サターン　**07**プレイステーション　**08**3DOシリーズ　**09**PC-FX　**10**PCエンジン　**11**ネオジオ　**12**ネオジオCD　**13**ゲームボーイ　**14**ゲームギア　**15**ヴァーチャルボーイ　**16**レーザーアクティブ　**17**PC9801　**18**PC9821　**19**マッキントッシュ　**20**DOS/V　**21**FM-TOWNS　**22**WINDOWS　**23**X68000　**24**プレイディア　**25**ジャガー　**26**その他

Q9. 寿現夢を何で知りましたか

01書店で実物を見て　**02**テレビCMで　**03**電車の車内吊り広告で　**04**新聞・雑誌を見て　**05**友人・知人の紹介で　**06**ゲームエキスポで　**07**ソフトショップで　**08**その他

Q10. どこでお買い求めになりましたか

01書店　**02**コンビニエンスストア　**03**ソフトショップ　**04**駅売店　**05**その他

Q11.「SUPER JUGEM CALENDER」掲載ゲームと、「出たぞ／」ページのゲームの中から、これから買いたい期待の新作ソフトを３つまで選び、Jコードを記入して下さい

Q12.「出ました／」ページのゲームの中でやってみたソフトの中で良かったものを３つまで選び、Jコードを記入して下さい

Q13. これまでやったゲームの中で、「こわいゲーム」とその理由をご推薦下さい／

Q14. これまでやったゲームの中で、「エッチなゲーム」とその理由をご推薦下さい／

Q15.『寿現夢』へご意見をお寄せ下さい／

Q16. はみだし“五劫のすりきれ”にご応募下さい／

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

©GUP²

読者プレゼント＆アンケート!!

来たぞ／　来たぞ／　プレゼントだぞ／　前ページのFAXアンケートか、このページのはがきのアンケートに答えてくれた読者の方に、抽選でお届けするのだ／　欲しいプレゼントの番号を明記の上、アンケートに答えてくれたまえ。（当選者の発表は、商品の発送にかえさせていただきます）

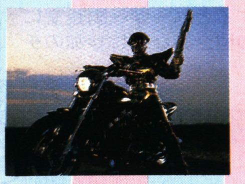
アンケートに答えてもらっちゃおう!!

②最新版！

③ プレミアム付き！

①超目玉

④ ただいま人気！



⑤デートに！

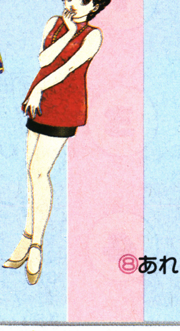
⑭

GAME BOY
勝馬予想
競馬貴族EX'95

⑥ 当たるぞ！

⑦なんと！

⑮



⑧あれま！

⑨ セットなのだ！

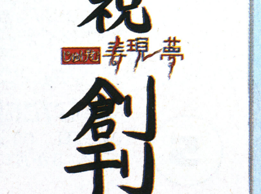
⑩ はやいぞ！

お得！ ⑪

まあじゃんほうろうき

⑫

編集部員が創刊お喜びのコメントを書くぞ！（これから）



⑬

●タカラ
①プレイステーション「闘神伝」3名様
②「ボード版人生ゲーム」3名様
●ライトスタッフ
③木村明広イラスト色紙つき「アルナムの牙」セットで5名様
●セガ・エンタープライゼス
④ソニックグッズ（トレーナー、Tシャツ、帽子）9名様
⑤'95東映スーパーヒーローフェア招待券2枚一組を5名様
「人造人間ハカイダー」
「超力戦隊オーレンジャー」
「重甲ビーファイター」
●キングレコード
⑥競馬予想ソフト「競馬貴族EX'95」4名様
⑦競馬予想ソフト「競馬貴族EX'95」とGAME BOYのセット1名様
●徳間書店インターメディア
⑧弓月光の描く等身大女の子と一緒に寝る！「ラブクエスト」の『特製ラブラブシーツ』3名
●アトラス
⑨『魔神転生II』『アナザ・バイブル』『旧約・女神転生』『ラストバイブル』テレホンカードをセットで3名
●BPS
⑩首都高バトルテレホンカード2枚セット3名
●エクシング
⑪TAKERUのゲームソフト「ドキドキぷりてぃリーグ」全5巻　5名様
●さいばらりえこさん本人より特別提供！
⑫『さいばらりえこのまあじゃんほうろうき』を漫画とセットで1名様に
●これっきり企画！
⑬編集部が書く創刊記念色紙！　1名
●これは便利！
⑭CASIO液晶テレビ　2名
●春だ／花見だ／スウォッチだ！
⑮SWATCH　3名

ユーザー調査室にあなたも参加しませんか？

「寿現夢」ゲーム情報ページにある「ユーザー調査室」は、あなたの意見を誌面に反映させるコーナー。

自分がプレイしたゲームについての評価や感想をユーザー調査室シートに記入してFAXしてください。

FAXで簡単に参加できます

参加方法は簡単。下の各設問の答えを左ページのFAX用紙に記入して近くのFAXから送るだけ。同時にプレゼントに応募できます。一度アクセスするとユーザー調査室に登録され、読者参加型企画などに参加のチャンスもあります。

あなたの声が寿現夢を作ります

あなたのつけた評価が集計され、次号以降の寿現夢にユーザー調査室のデータとして掲載されます。満足度の点数以外に、おすすめ度や難易度など、多角的に調査するので、各ソフトの特徴がよくわかるようになっています。メーカーも絶対注目！のデータです。

Jコードを確認してLet's 審査！

1枚のシートに4本のソフト評価を記入することができます。対象ソフトは本誌「出ました」ページと寿現夢ライブラリーに掲載されているものです。各タイトルにJコード（寿現夢コード）がついていますので、そのコードを正確に記入してください。そして審査はまじめにね。

QUESTIONS
ユーザー調査室からの質問

1 あなたの性別は？

1.男　2.女

2 あなたの職業は？

01 小学生　02 中学生　03 高校生
04 大学生　05専門学校生　06 短大生
07 浪人生　08 会社員　09 フリーター
10 自営業　11 主婦　12 その他

3 好きなゲームジャンルは何ですか？（3つまで）

01 シミュレーション　02 ロールプレイング　03 アドベンチャー
04 アクション　05 格闘　06 シューティング　07 スポーツ＆レース
08 パズル　09 ボード＆テーブル　10 ギャンブル　11 バラエティ(その他)

4 持っているゲーム機・パソコンは何ですか？

<ゲーム機>01 スーパーファミコン　02 ファミリーコンピュータ
03 メガドライブ　04 メガCD　05 スーパー32X　06 サターン
07 プレイステーション　08 3DOシリーズ　09 PC-FX　10 PCエンジン
11 ネオジオ　12 ネオジオCD　13 ゲームボーイ　14 ゲームギア
15 レーザーアクティブ
<パソコン>16 PC9801　17 PC9821　18 マッキントッシュ
19 DOS/V　20 FM-TOWNS　21 WINDOWS　22 X68000
23プレイディア　24 ジャガー　25 その他

5 あなたはどれくらいゲームをしますか？

01 毎日　02 週に3〜4回　03 週に1回　04 月に1〜3回
05 2、3か月に1回　06 半年に1回　07 1年に1回　08 ほとんどしない

6 欲しいプレゼントは何ですか？

ファックスシートの裏のプレゼントページを見て欲しいものの番号をお書き下さい。

ここからあなたが審査するソフトについての質問がはじまります。

A あなたが今回審査する最近遊んだソフトのJコードをお書きください。

Jコードは「出ました」ページ、寿現夢ライブラリーの各ソフト紹介欄に載っています。

B 価格、面白さ、友人へのおすすめ度など、すべての面から見た満足度を、10点満点で採点してください。

C 熱中度■どれくらいハマれましたか？

01 他のことを忘れるくらいハマった
02 なんだか冷めてしまった

D 持続度■どれくらい飽きずにやれそうですか？

01 このままずっと続けられそうだ
02 すぐに飽きてしまった

E 欲求不満度■イライラしませんでしたか？

01 最後までノッてできた
02 イライラして途中で投げ出したくなった

F とっつきやすさ■ゲームにすぐに入れましたか？

01 最初からスムーズに入っていけた
02 最初はなかなかなじめなかった

G 難易度■ゲームをやっていて難しかったですか？

01 自分には簡単・単純だった
02 自分には難しかった

H おすすめ度■このゲームを友達や知り合いに紹介したいと思いますか？

01 「とにかくこれをやれ」と勧められる
02 まったくおすすめできない

I 続編ほしい度■このゲームの続編がほしいですか？

01 続編が出たら絶対にやる
02 続編が出てもたぶんやらない

J 所要時間（RPG、アドベンチャーゲームはエンディングまでにかかった時間、その他はこれまで遊んだ時間）は何時間位ですか？

K このソフトをどこでいくらで買いましたか？

01 おもちゃ屋　02 ソフト専門店　03 ディスカウントストア
04 レコード店　05 中古ソフト販売店　06 通信販売　07 その他
08 買ってない

左の寿現夢ユーザー調査室シートには1枚に4タイトルまで記入できます。どしどし審査して下さい。

あなたについてお書きください

① あなたの性別は？ □男 □女

② あなたの職業は？

③ 好きなジャンル

④ 所有ハードは？

⑤ どれくらいゲームをしますか？

⑥ 欲しいプレゼント番号

名前 よみ

お誕生日 □昭和 □平成 年 月 日

住所 〒

電話番号 ( ) -

年齢 歳

審査するソフトについてお書きください

Ⓐ 審査ソフトＪコード
Ⓑ 満足度 点
Ⓒ 熱中度 □はまった □さめてしまった
Ⓓ 持続度 □続けられそう □すぐに飽きた
Ⓔ 欲求不満度 □のってできた □いらいらした
Ⓕ とっつきやすさ □入っていけた □なじめなかった
Ⓖ 難易度 □簡単・単純 □難しかった
Ⓗ おすすめ度 □勧められる □お勧めできない
Ⓘ 続編欲しい度 □続編をやりたい □続編はやらない
Ⓙ 所要時間 時間位
Ⓚ 買った場所 時間位
感想をお書きください

Ⓐ 審査ソフトＪコード
Ⓑ 満足度 点
Ⓒ 熱中度 □はまった □さめてしまった
Ⓓ 持続度 □続けられそう □すぐに飽きた
Ⓔ 欲求不満度 □のってできた □いらいらした
Ⓕ とっつきやすさ □入っていけた □なじめなかった
Ⓖ 難易度 □簡単・単純 □難しかった
Ⓗ おすすめ度 □勧められる □お勧めできない
Ⓘ 続編欲しい度 □続編をやりたい □続編はやらない
Ⓙ 所要時間 時間位
Ⓚ 買った場所 時間位
感想をお書きください

Ⓐ 審査ソフトＪコード
Ⓑ 満足度 点
Ⓒ 熱中度 □はまった □さめてしまった
Ⓓ 持続度 □続けられそう □すぐに飽きた
Ⓔ 欲求不満度 □のってできた □いらいらした
Ⓕ とっつきやすさ □入っていけた □なじめなかった
Ⓖ 難易度 □簡単・単純 □難しかった
Ⓗ おすすめ度 □勧められる □お勧めできない
Ⓘ 続編欲しい度 □続編をやりたい □続編はやらない
Ⓙ 所要時間 時間位
Ⓚ 買った場所 時間位
感想をお書きください

Ⓐ 審査ソフトＪコード
Ⓑ 満足度 点
Ⓒ 熱中度 □はまった □さめてしまった
Ⓓ 持続度 □続けられそう □すぐに飽きた
Ⓔ 欲求不満度 □のってできた □いらいらした
Ⓕ とっつきやすさ □入っていけた □なじめなかった
Ⓖ 難易度 □簡単・単純 □難しかった
Ⓗ おすすめ度 □勧められる □お勧めできない
Ⓘ 続編欲しい度 □続編をやりたい □続編はやらない
Ⓙ 所要時間 時間位
Ⓚ 買った場所 時間位
感想をお書きください

私が見つけた裏技

タイトル名	タイトル名
裏技	裏技

このままFaxでご返送ください

株式会社リクルート　寿現夢編集部　ユーザー調査室

Fax番号03-3575-7063

NEWS じゅげむ PARADISE III

TOPICS

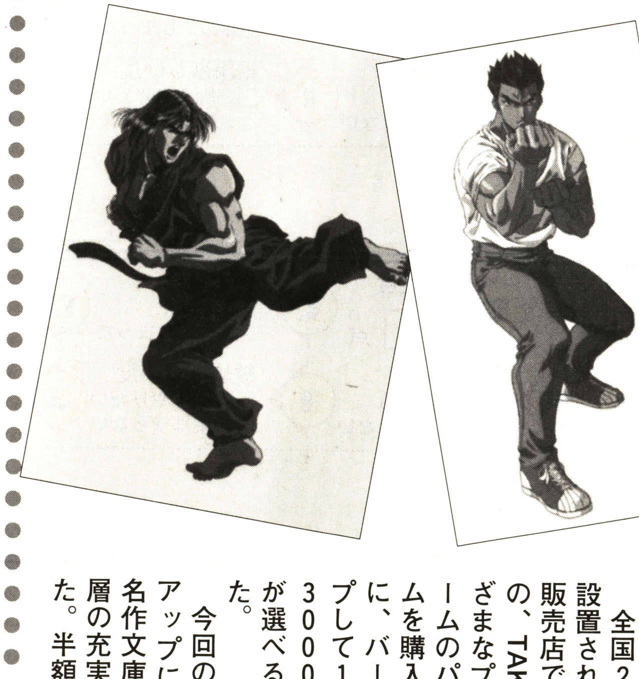
テレビアニメ「ストリートファイターII V」4月10日から放映開始！

94年夏に公開された劇場版ストIIは、昨年の大ヒット。ゲームから他のメディアへ飛び出したストII。今年はテレビに登場する。監督は、劇場版と同じく杉井ギサブロー氏。ヒットすること間違いなしの制作陣が顔を揃えた。

主人公はもちろんリュウとケン。南西諸島の海内島で林業のアルバイトをしているリュウの元に、アメリカにいるケンからのエアメールが届いたことから、物語は始まる。第1話からお馴染みのキャラクターが登場するストーリーは、見逃せない。

また、ストIIといえば主題歌。劇場版は、篠原涼子が歌い大ヒットを記録した。今回のテレビアニメ版は、ＡＳＫＡがプロデュースするから、主題歌への期待も高まる。

日本テレビ系列で、毎週月曜日の午後7時～7時30分に放送。



TOPICS

TAKERU「名作文庫ソフト」キャンペーン

全国２７０店舗に設置され、大手家電販売店ではお馴染みの、TAKERU。さまざまなプラットフォームのパソコンゲームを購入できるうえに、バージョンアップして1台あたり約３０００本のソフトが選べるようになった。

今回のバージョンアップにともない、名作文庫ソフトの一層の充実がはかられた。半額以下の超低価格でソフトが購入できる同シリーズは、1～3年前のソフトも含め約２５０本。買い逃してしまったゲーム、最新作が出たが前作もプレイしてみたいゲームなどを探せる。また3月25日からは、「信長の野望」など、新作が36本販売。1周年を記念して、名作文庫ソフト全タイトルを網羅した、永久保存版のカタログもある。

NEW PRODUCT

航空マニア必見のスクリーンセーバー

フライトシミュレータで定評のあるマイクロプローズ（株）から、「翔んでるスクリーンセーバー」ウィンドウズ版がリリースされた。

F－15やF－16など、いまだ人気の高い戦闘機のオリジナル図面やステイタス、その搭載兵器などの画面が楽しめる。

その他にも、かわいいミニキャラクターが画面上をところせましと動きまわる。

４９８０円（税別）で好評発売中。

EVENT

『バーチャル・ワールド・カップ』'95開催

最新のバーチャルテクノロジーによって開かれた「バーチャル・ワールド」への入り口は世界各地にある。海外の人とも同時にプレイできるシステムも開発中だ。

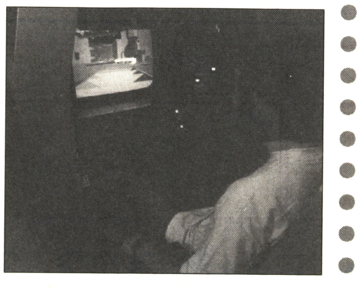
バーチャル・ワールドの特徴はリアルタイムでネットワークプレイができること。今回バーチャル・ワールドの覇者が『バーチャル・ワールド・カップ』で決定する。種目は「バトルテック」と「レッドプラネット」。

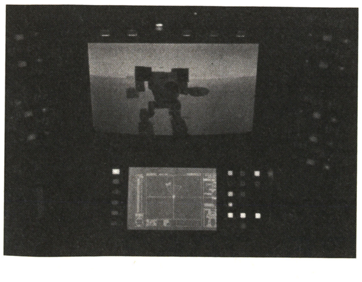
「バトルテック」の世界大会はひと足先に開催されている。未来世界のロボットを操縦して激しいバトルを繰り広げる「バトルテック」は巷で大人気。大人も楽しめる戦略性とテクニックが特徴。前回は、日本チームの勝利で終わった。

『バーチャル・ワールド・カップ』としてリニューアルしたのは「レッドプラネット」。火星を舞台にしたスペースレース。操縦の正確さと速度によってポイントを競うので、高度な技術が要求される。

「バーチャル・ワールド」での競技は、最高8人までの同時プレイ。『バーチャル・ワールド・カップ』'95個人戦、チーム戦とエントリーできる。各ゲームごとにさまざまな種目があり、出場チャンスも増えそう。

詳しい問い合わせ先は、ザップ、電話／０３－３４３６－６２１１、ＦＡＸ／０３－３４３６－６２５０。ルールやイベントについての問い合わせ先は、ドクタージーカンズ迄。電話／０３－３４７６－７８１１　ＦＡＸ／０３－３７８０－６６４６





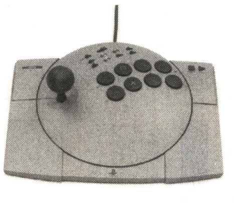
NEW PRODUCT

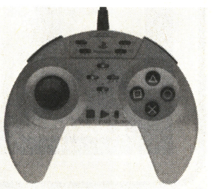
プレイステーション専用コントローラー、2機種発売！

アスキーから、4月にプレイステーション専用コントローラーが発売される。

ひとつは、連射／スロー機能が自由自在に使える「アスキーパッドV」、2980円（予価）。8つのボタンすべてに連射機能が付いていて、AUTOとTURBOの2段切り替えができる。『STARBLADE α』などのシューティングゲームには最適だ。

もうひとつは、アーケード版と同じ感覚で操作できるジョイスティック「ファイタースティックV」、5980円（予価）。可変速連射／スロー機能を搭載。さらに、底面に重量感のあるスチールプレートを採用してあるから、安定したプレイが可能。『ヴァンパイア』などの対戦格闘ゲームをゲームセンター感覚でプレイしたいときには、手放せなくなりそうだ。



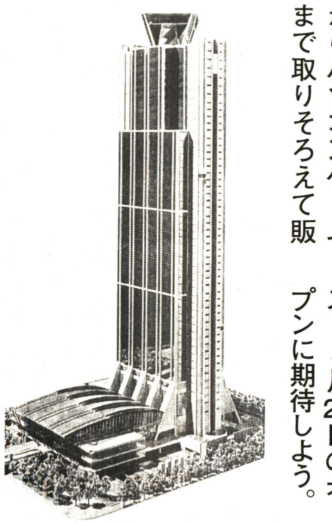


NEW PRODUCT

大阪の新名所に、まったく新しいアミューズメント空間が登場！

テクノポート大阪計画の中で、先駆的な役割を果たす、コスモタワー（大阪ワールドトレードセンタービルディングの愛称）がオープンする。大阪の新名所と呼ぶにふさわしい同ビル内に、新しいアミューズメント空間、アルケミックス　コスモタワー店が登場する。

同店舗の特徴は、ゲームに関するトータルショップと、アミューズメントパークが同じ敷地内にあること。ゲームファンにはたまらないコミック・雑誌・書籍、CD・ビデオ・さまざまなキャラクター商品・次世代ゲームからパソコンゲームまで取りそろえて販売する。また「バトルテック」「レッドプラネット」でお馴染みのバーチャルワールドが渾然一体となった、まさにアミューズメントパラダイス。4月20日のオープンに期待しよう。



NEW PRODUCT

パイオニア、『MacOS』搭載のAVパソコンを開発

パイオニア（株）がアップルコンピュータと『MacOS』のライセンス契約を締結。今夏を目標にAVパソコンを販売する意向を明らかにした。LDをはじめとする光技術やAV機器に定評のある同社だけに、AVとパソコンが融合したオリジナリティのある商品に期待が集まりそうだ。

発売予定の商品は、PowerPC601/66MHzを搭載した『MPC-GX1』と68LC040/33MHzを搭載した『MPC-LX100』の2機種。どちらも、高音質3Dスピーカーシステムと4・4倍速CD-ROMドライブを搭載した、新しいカテゴリーのデスクトップ型AVパソコン。

他にも、CLDプレイヤーなど、同社独自の技術を駆使した周辺機器も発売する予定。

TOPICS

デジタルエンタテインメントグランプリ開催

ビジュアル通信と文字通信が融合した、日本初のパソコン通信ネットワーク、K-NETは画像で通信できる。K-NETでは「デジタルエンタテインメント　グランプリ95」を開催。隠れた才能を発掘し、メジャーデビューをプロデュースする。プロアマ問わないこのコンテストの審査員は、K-NETの会員たち。各作品のダウンロード回数を集計するシステムを採用。未来のマルチメディアアーティストの作品を楽しみたいなら、K-NET手続きセンターへ連絡してみよう。電話／045-662-2470

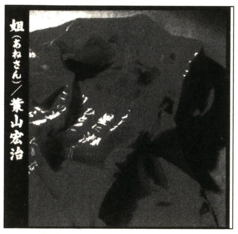
■ イベントカレンダー

タイトル	期間	会場	問い合わせ	TEL
ゲーム・エキスポ'95	3/24～26	日本コンベンションセンター	日本工業新聞社営業局内GameExpo'95事務局	03-3273-6146
第16回CSG（コンシューマ・ソフト・グループ）新作発表会	3/5～6	名古屋国際会議場	データイースト株式会社	03-3220-8030
〃	3/21～22	マイドーム大阪	〃	
〃	3/28～29	池袋サンシャインシティ・文化会館2F	〃	
3DO　R・E・A・L　1周年記念キャンペーン	3/24～26	JR秋葉原駅構内	松下電器産業株式会社インタラクティブメディア事業部	06-906-4470
〃	3/25～26	渋谷パルコ　パート1店頭	〃	
〃	3/25～26	池袋サンシャインシティ噴水広場	〃	
〃	3/25～26	JR横浜駅西口広場	〃	
〃	3/26	新宿ステーションスクエア	〃	
NEO・GEO CD　LIVE TOUR III	3月21日	福岡国際センター	NEO・GEO CD　ライブツアー事務局	06-202-7011
〃	3月26日	名古屋レインボーホール	〃	
〃	3月28日	東京プリズムホール	〃	
〃	3月31日	広島サンプラザ	〃	
〃	4月4日	札幌　月寒グリーンドーム	〃	
〃	4月7日	メイフェアプラザ仙台WASSE	〃	
〃	4月9日	マイドーム大阪	〃	
ハドソン春だ花満開！	3/28	高知新阪急ホテル	株式会社ハドソン	03-3235-2068
〃	3/30	長崎プリンスホテル	〃	
〃	4/1	福岡天神イズムホール	〃	
〃	4/8	池袋サンシャインシティ	〃	
〃	4/29	札幌ファクトリーホール	〃	

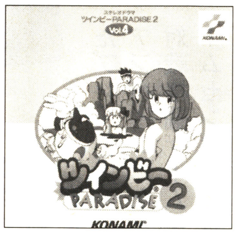
GAME CDがいどでい

CDタイトル	アーティスト	発売日	価格	発売元
メルクリウスプリティ　～妖精伝説～		2月21日	2800	NECアベニュー
ハーメルンのバイオリン弾き		3月10日	2500	エニックス
ツインビーパラダイスPARADISE2　VOL.4		3月16日	2800	キングレコード
ミュージック　フロム　ブランディッシュ3		3月16日	3800	キングレコード
瑠璃丸伝ドラマCD		3月17日	2800	メディアラモレス
幽☆遊☆白書ゲームミュージックアンサンブルVol.4		3月17日	2500	メディアラモレス
姐（あねさん）	葉山宏治	3月21日	2800	NECアベニュー
聖羅V　シングルCD		3月21日	1000	アポロン
魔法陣グルグル		3月24日	2500	エニックス
シアター6　ギャラクシアン3		3月24日	5800	ビクターエンタテインメント
ナムコ　ゲームサウンドエクスプレスVol.17　鉄拳	N.G.O	3月24日	1500	ビクターエンタテインメント
クロノ・トリガー　オリジナル・サウンド・バージョン		3月25日	3800	NTT出版
國府田マリ子のRadio Canvas Vol.2		4月21日	3800	キングレコード
ツインビーパラダイスPARADISE2　VOL.5		4月21日	2800	キングレコード
聖羅V　音楽＆ドラマ集		4月21日	3000	アポロン
負けるな!　魔剣道		4月26日	3000	データム・ポリスター
英雄伝説III　～白き魔女～　完結編		4月29日	3000	キングレコード

MERCURIUS PRETTY
メルクリウスプリティ
～妖精伝説～



姐（あねさん）
PCエンジンゲームソフト「姐」のサウンド集。



ツインビーパラダイス
PARADISE2　VOL.4
ツィパラ2のドラマ第13話～第16話までを収録

MUSIC FROM
Brandish 3
Spirit of Balcan
ミュージック　フロム
ブランディッシュ3
オリジナルゲームサントラ5を含む全64曲を収録

TOPICS

マルチメディアアーチストに朗報！

新日本製鐵（株）が、高品位マルチメディアソフトの開発拠点として、新しくデジタルスタジオを開設した。

同社の、マルチメディアソフト開発の拠点として活用すると同時に、外部のクリエーターやソフト開発プロダクションにも貸し出す予定なので、制作環境の整わなかったメーカーにとって、最高の朗報といえそうだ。

ＣＧ制作、ノンリニアビデオ編集、動画像圧縮、オーサリングなど、さまざまな制作に対応できる環境になっている、デジタルスタジオ。

サン・マイクロシステムズやシリコングラフィックスのワークステーションや、アピッド社製のビデオ編集システムを始め、充実したハードを完備。これらの機器があれば、パソコン、次世代ゲーム機、などの開発環境は確保できる。

また、同社独自のデジタルスタジオ構築システムインテグレーション（ＳＩ）サービスも提供されるので、「スタジオを開設したいが、ノウハウがない」という人は、同社に問い合わせてみたい。

詳しいお問い合わせ先は、新日本製鐵エレクトロニクス・情報通信事業部　マルチメディアグループ。電話／03－5566－4533

TOPICS

新方式のゲーム講座95年4月に開講

積極的にデジタルアーティストを育成している、バンタン電脳情報学院が、専門・短大卒以上、社会人を対象とした講座を開講する。

次世代ゲーム機ソフトの研究・開発を目的としたバンタンメディアラボ。プロジェクトごとに、開発から受託、海外ソフトのローカライズなどの製品開発を実際に体験できる。自然に実力が身につくので、現場の経験が必要なソフトウェア開発の学習には最適。

他にも、1人2台以上複数台のマシン（マッキントッシュ、インディゴ、ＤＯＳ、ウィンドウズ他）の使用や、希望により同学院内の他の講義を受講できるなど、バンタン電脳情報学院ならではの講義内容。

詳しい問い合わせは、バンタンメディアラボ事務局迄。電話／0120－51－0505

TOPICS

アクションに最適コントロールパッド新発売

ホリ電機（株）が「ファイティングコマンダー2WAY」を、5月（予定）に発売する。同商品は、格闘アクションゲームに最適な、プレイステーション専用コントロールパッドでありながら、驚異の低価格を実現している。天面に6ボタンを配置してあるので、「ヴァンパイア」などプレイステーションに移植される対戦型の格闘ゲームにはもってこい。また、方向キーは同社独自の研究により、コマンド入力もスムーズに実現できるものを開発。もちろん、一般ゲームも対応可能なように8ボタン装備で、ボタンの配置も変更可能。

先行発売の「ファイティングスティックＰＳ」5980円も、ゲームセンター感覚で対戦できる、ジョイスティック型コントローラーだから、揃えて使ってみたくなる商品だ。

SIDE VIEW

Ver-1.0

Text by Koichi-Akao

●マルチメディアジャーナリスト
赤尾晃一の「業界ウォッチング」

「サテラビュー」の活路は『ゲーム版・スター誕生』!?

『さめがめ』というゲームがある。パソコン通信などで無料で流通する「フリーウェア」の一種だ。オリジナルが作られたのは二年も前だが、パソコン利用者の間では根強い人気を保っている。多くの人が改良を加え、マッキントッシュ版（まきがめ）、ウインドウズ版（うにさめ）など「同族」も生まれている。『ぷよぷよ』など「落ち物」系の要素と、『上海』など「駒くずし」系の要素をミックスした、単純明快なパズル・ゲームである。同じ色のコマをできるだけ多くつなげて消す。それだけのゲームだ。

いつの間にか敷居が高くなる。
小回りきかないゲーム業界

だけど、パズルは単純なほどハマってしまう。『さめがめ』は「一発アイデア」のゲームで、プログラム自体は一メガ・ビットにも満たない。だけど、その奥深さは、市販のどんなゲームも及ばないのである。

ゲームのアイデアに、プロもアマもない。誰がいつどんな拍子に革新的なアイデアを思いつくか。神のみぞ知る、というところにゲームが持つ不可思議さがある。

一昔前ならば（ファミコン初期ならば）、『さめがめ』のような「一発アイデア」のソフトも、テレビゲームのソフトとして通用した。だけど、テレビゲームがいつの間にか巨大産業になった結果、小回りがきかなくなった。「そんなゲームじゃ商売にはならないよ」と、『さめがめ』も企画書段階でボツになるのがオチである。

サクセス・ストーリーもめっきり少なくなった。かつては中村光一氏（チュンソフト）のように、プログラム技術とアイデアだけで、二十歳になるまでにゲームで財を成す、というケースが少なくはなかった。

ところが、業界全体が「守りの姿勢」に入ったがために、業界の秩序の外から新しい才能が頭角を現す、という機会はめっきり減ってしまった。才能がある人も、二十代は「工場要員」として、その能力をいたずらに磨滅させるだけだ。テレビゲーム・ビジネスの敷居をみんなで高くしてしまったことに、すべては起因しているのである。

インディーズが常に業界を活性化。
プレイステーションは正しいけれど

「多くの未知のクリエイターにチャンスを与えたい」。プレイステーションが掲げるこの基本姿勢はたぶん決定的に正しい。ソニー・グループが音楽の世界で経験してきたように、新しい「思想」や「スタイル」は常に「インディーズ」に宿るからである。

荒削りなインディーズにメジャー・デビューの機会を保証し続けることで、業界全体は常に活性化し、元気を保てるのである。テレビゲームにも、そうしたインディーズ（企業内インディーズを含む）が活躍できる場所、実験場としての「ライブハウス」を用意することが不可欠なのだ。

Jリーグでいえば「サテライト」、プロ野球でいえば「ファーム」。「才能の原石」たちが実戦の場で（つまり商売ベースで）、作品を世に問い、才能を磨き上げていく場である。これまではパソコンのフリーウェアの世界がその役割を担ってきた。しかし、いくら年間三五〇万台売れるようになったとはいえ、パソコンはしょせんは「インディーズ」で完結しかねない市場である。「大衆性」が要求されるテレビゲームとは、テイストも、必要とされる才能の「質」も微妙に異なる。小劇場では花形役者でも、テレビドラマの主役は張りにくい、という人が多いのと同じである。テレビゲームのインディーズは、やはりテレビゲームの土俵で勝負できないとダメなのだろう。ただ、これからマーケットを立ち上げようとするプレイステーションが舞台では、「インディーズ」にとっては苦しい。双肩にかかってくる責任の重さを感じてしまい、才能が萎縮してしまうことが十分に考えられるからだ。プレイステーションのマシン自体の売れ行きを左右しかねないわけだから。プレイステーションが先進的なスペックでありすぎる、生半可な作品では勝負しにくい雰囲気も漂っている（野心的で自意識過剰なクリエイターにとっては、それもまた快感なのだろうけれど）。

普及台数が最も多く、責任がおおいかぶさってきにくいスーパーファミコンを相手にして、「インディーズ」が活躍できる場を用意することが、最も理想的だろう。

このままじゃ魅力は薄い。
任天堂の「サテラビュー」

で、その可能性を感じるのが、四月二十三日から始まる「サテラビュー」である。民間衛星放送会社の衛星デジタル音楽放送（セント・ギガ）の電波を使い、任天堂が始める、世界初の衛星データ放送のことだ。衛星から降ってくるデータをスーパーファミコンの専用システムにいったん取り込んで、ゲームを楽しむ仕組み。いまのところ、タレントを起用した「ゲーム・ジョッキー」番組、テレビゲームの新作の「さわり」の部分を流すプロモーションなどのサービスが想定されている。だけど、「それだけじゃ魅力は薄いよ」というのが正直な感想である。

セガ・エンタープライゼスが提供しているCATV向けゲーム配信サービス（セガ・チャンネル）も意外と苦戦している。「これでしか楽しめない」という魅力に乏しいからだ。「オリジナルのソフトを丸ごと流されたら、オレたちの立場はどうなる！」と既存の流通側（問屋や小売店）がけん制し続ける限り、任天堂とはいえ、「サテラビューでしか楽しめないビッグ・ソフト」を流すのは至難の業なのである。

となると、八方が丸くおさまる方向は一つしかない。思い切って「サテラビュー」を「インディーズ」の場にしてしまうこと、である。

「放送」という仕組みは、実は敷居がとても低い形態である。パッケージという形で流れないから、海のものとも山のものともわからないソフトでも、流通側は在庫負担に悩まなくて済む。そして、「インディーズ」にとっても、最初からダイレクトに家庭市場を相手にできる醍醐味がある。ユーザーにとっても、従来とは毛色が変わったソフトが無料で試せる楽しみが増える。人気を博したら、パッケージで売り出せばいいわけだから、既存の流通網とも十分に共存共栄ができる。『テレビゲーム版・スター誕生』

エンタテインメントの本質を知りつくした任天堂は、そんなことは百も承知で、もう準備を始めているのだろうけれど。

プロフィール● **赤尾　晃一（あかおこういち）**　1958年滋賀県生まれ。同志社大学卒業。シンクタンク研究員、雑誌記者などを経て、現在は常磐大学と津田塾大学でゲーム論や情報社会論を教える講師。放送、通信、パソコンなどもカバーする自称「マルチメディア・ジャーナリスト」でもある。「日本工業新聞」に「ゲームの経済学」を連載中。

BOOKS

発売日	ハードウエア	ジャンル	書名	出版社	価格
3/3	SF プレイステーション	攻略本	闘神伝パーフェクトガイド	ソフトバンク	880
3月10日	SF スーパーファミコン	マンガ	『ワンダープロジェクトJ　4コママンガ劇場』	エニックス	580
3月16日	SF スーパーファミコン	攻略本	フロントミッション公式ガイドブック上巻	アスキー	980
3月17日	SF スーパーファミコン	マンガ	『ドラゴンクエスト　4コママンガ劇場 番外編10』	エニックス	500
3月17日	SF スーパーファミコン	攻略本	スーパーファミコン必勝法スペシャル　第4次スーパーロボット大戦	勁文社	980
3月中旬	SF スーパーファミコン	攻略本	スーパーファミスタ4	双葉社	750
3月22日	SF スーパーファミコン	攻略本	スーパーファミコン必勝法スペシャル　バトルレーサーズ	勁文社	780
3月24日	SF スーパーファミコン	ゲームブック	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～3	エニックス	580
3月24日	SF スーパーファミコン	マンガ	『ゼルダの伝説　4コママンガ劇場7』	エニックス	580
3月27日	SF	マンガ	Gファンタジーコミックス『超獣伝説ゲシュタルト2』	エニックス	780
3月27日	SF スーパーファミコン	大百科	スーパードンキーコング大百科	勁文社	750
3月28日	GB ゲームボーイ	攻略本	スーパーゲームボーイ　ONI　V	勁文社	980
3月31日	SF スーパーファミコン	ゲームブック	『魔法陣グルグルゲームランド2』	エニックス	780
3月31日	SF スーパーファミコン	攻略本	レディストーカー～過去からの挑戦～　デスランド・パーフェクトガイドブック	アスキー	980
3月下旬	———	解説書	RPG幻想事典アイテムガイド	ソフトバンク	1,800
3月下旬	MEGA メガCD	設定資料集	LUNAR I・II　公式設定資料集	ソフトバンク	2,800
3月下旬	SF スーパーファミコン	攻略本	クラシックロードII必勝攻略本	双葉社	950
3月下旬	PS プレイステーション		闘神伝戦士録	勁文社	1500
4月3日	SF スーパーファミコン	攻略本	スーパーファミコン必勝法スペシャル　ロックマン7	勁文社	未定
4月5日	サターン セガサターン	攻略本	バーチャファイターセガサターンファイティング　マニュアル for EXPERT	アスキー	980
4月上旬	SF スーパーファミコン	攻略本	魔人転生IIスパイラルネメシス必勝攻略本	双葉社	920
4月上旬	SF スーパーファミコン	攻略本	エストポリス伝記II必勝攻略本	双葉社	980
4月上旬	SF スーパーファミコン	攻略本	第4次スーパーロボット大戦必勝攻略本	双葉社	850
4月10日	SF スーパーファミコン	攻略本	フロントミッション・ミリタリーガイド	NTT出版	980
4月10日	SF スーパーファミコン	アートブック	フロントミッション・イン・ハフマン	NTT出版	1800
4月14日	SF スーパーファミコン	解説書	RPGツクールSUPER　DANCE　公式ガイドブック実績編	アスキー	980
4月14日	SF スーパーファミコン	解説書	RPGツクールSUPER　DANCE　公式ガイドブック入門編	アスキー	980
4月中旬	SF スーパーファミコン	攻略本	スーパーボンバーマンぱにっくボンバーW	双葉社	750
4月中旬	SF スーパーファミコン	攻略本	ロックマン7必勝攻略本	双葉社	850
4月中旬	SF スーパーファミコン	攻略本	スーパーフォーメーションサッカー　della　セリエA必勝攻略本	双葉社	800
4月中旬	SF スーパーファミコン	攻略本	フロントミッション公式ガイドブック下巻	アスキー	980

ダービースタリオンIII
全書

ダービースタリオンIII全書

成沢大輔著
編集制作：アスキー出版局
発行：（株）アスペクト
1200円
好評発売中

ゲームファンのみならず、競馬ファンもうならせる傑作ゲーム、「ダービースタリオン」。本書では、「ダビスタ」に登場する全種牡馬パーフェクト辞典をはじめ、騎手や市場取引繁殖牝馬など完璧なデータがそろっている。

しかし、ゲーム攻略のデータだけに終わらないのが「ダビスタ」の魅力。つぼを心得た本書は、「ダビスタIII」の世界をしゃぶり尽くす企画が満載されている。それもそのはず、本書は「ダービースタリオンを一生遊ぶ本」シリーズ（宝島社）の編集著作を手がけ、これまでにダビスタ関係の書籍を6冊上梓した、成沢大輔氏が手がけているのである。「ダビスタ伝道師」を自認する氏が制作した書籍だけに、濃密な内容に仕上がっている訳である。

T.V. GAME WORLD
テレビゲームから見る世界
人を熱中させる装置、"テレビゲーム"を通じてプレイする側の人間性と現代の社会状況、さらには文化を考える。
山下恒男 著
JUSTSYSTEM

『テレビゲームから見る世界』

山下恒男著
（株）ジャストシステム
1600円
好評発売中

テレビゲームは新しい文化である。ゲームをやる人、作る人。著者はゲームというメディアに関わる人々・社会状況に関するさまざまな考察を行っている。

一見するとかたい本に見えるが、エッセイ調の文章だから、大丈夫。心理学、精神分析、社会学、など多岐にわたる分野の話も、自分がゲームをやっている時の気持ちになれば なるほどと納得がいく。しかし、本書の本当の魅力は別に潜んでいる。一つは過去のパソコン名作ソフトが紹介されていること。「ゾーク」「ラクター」「ねじ式」と、知っておきたい名作ソフトについて知ることができる。さらに、著者自身がプレイしたさまざまなゲームについて、単なるソフト紹介ではなく、ソフトの開発者や社会状況、おもしろさの核心について記されている。なぜか読後は、ゲームがやりたくなってしまう。他にも、ゲームについて書かれた書籍や文献が豊富にでてくるので、資料としても利用したい。

RADIO&TV

※4月より変更になることがあります。

テレビ	月	火	水	木	金	土	日
	●日本テレビ　19:00～19:30 ストリートファイターII	●テレビ東京　18:30～19:00 ゲーム王国		●テレビ東京　18:30～19:00 スーパーマリオ・スタジアム		●テレビ朝日　6:00～6:30 ゲームカタログII ●日本テレビ　26:05～26:35 NEO HYPER KIDS	

ラジオ	月・火・水・木	金	土	日
	※月～土 ●St.GIGA 16:00～19:00 放課後の王様	●文化放送　24:00～27:00 佐竹雅昭の覇王塾 長谷川のび太・日高のり子のアニメスクランブル エメラルド・ドラゴン JAJA姫武遊伝 緑川光・永島由子のアニマガ・パラディ トワイライト・シンドローム	●ニッポン放送　21:30～22:00 バーチャルRadio　グレチキのトロピカ共和国 ●ラジオニッポン　24:30～25:00 流星野郎のゲーム業界裏情報 ●文化放送　23:00～26:00 SOMETHING DREAM～マルチメディアカウントダウン 絶対！ときめきメモリアル あかほりさとる　のわぁんちゃって SAY YOU! 広井王子のマルチ天国 久川綾DREAM OF YOU黄龍の耳 ●PCM Z-SKY4　20:00～22:00 天才！　早耳ラジオ君　<アニメ&コミック倶楽部> ●PCM Z-SKY4　23:00～24:00 学園仮想体験放送　卒業～クロスワールド～	●ハマラジ　20:00～21:00 AMUSEMENT EXPRESS ●FM東京　25:00～25:30 電撃パラダイス～ゲーム・ミュージック・カウントダウン ●PCM Z-SKY4　20:00～22:00 天才！　早耳ラジオ君　<ゲーム&ファンタジー倶楽部>

Text by Atsushi-Naito

弁護士・内藤篤の

ゲーミング・ロイヤー宣言

第一章

「ゲームの規則」、あるいは模倣と類似の遊戯

たとえば、「人生ゲーム」と双六との関係、あるいは「モノポリー」と「大富豪ゲーム」との関係を考えること。さらに極論すれば、「セーラームーン・トランプ」と「ドラえもんトランプ」（そんなものがあるのかどうか知らないが）との関係を考えること。常識的な意味において「人生ゲーム」と双六は「類似」している。「セーラームーン・トランプ」と「ドラえもんトランプ」とはトランプという属性において「同一」である。だが誰も、これらが互いの著作権を侵害しているとか、一方が他方の違法なコピー商品であるとは考えない。

「ゲームの規則」には著作権が成立しない。それが、こうした一連の現象に対するとりあえずの答えとなろう。だが、そうは言ってみてもあまり問題の解決にはなっているように思えない。確かに「セーラームーン・トランプ」と「ドラえもんトランプ」の間で著作権侵害を云々することはいかにも愚かしい振る舞いに思える。だが「モノポリー」と「大富豪ゲーム」となると、そうも簡単に断言できることなのだろうか。そして、こうした考え方をつきつめてゆかなければ、『ストリートファイターⅡ』をめぐってのゲームとしての類似性をめぐる著作権侵害訴訟などは起きはしなかったはずだ。裸のゲームの規則それ自体には著作権の保護が及ばないということは動かし難い事実だが、問題は、どこから先が「保護の及ぶ著作権世界」に突入するかなのである。

「ゲームの規則」に著作権保護が及ばないことの説明として、「著作権はアイディアを保護しない。アイディアの表現を保護するのみである」という言い方をすることがよくある。まあそう言い換えても、どこまでが単なる「アイディア」で、どこからが「アイディアの表現」なのかを線引きすることの困難はいぜん存在し続ける。だが、こうした「アイディアと表現の二項対立」をめぐっては過去に数々の裁判例が積み重ねられ、また裁判にはならないまでも「それとなく世間に容認されてきた先例」が幾多あるのだ。「ゲームの規則」をめぐっての考察をするには、そうした判例や先例が役に立つだろう。

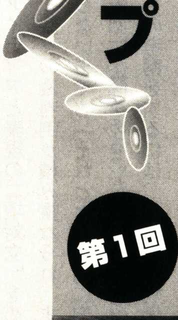
たとえば簡単なところからいけば、映画『荒野の七人』は黒澤映画の『七人の侍』と「そっくり」である。これは最終的には日本側の許諾を得た映画だったが、それがなければ『七人の侍』の著作権侵害となった例である。実際に見てみれば分かるが、この両者は一見しては全然別の作品だ。前者は西部劇なのに対して後者は時代劇である。だがさらに目を凝らせば、この両者のプロットや設定が同一のものであることも、また明らかである。山賊の来襲におびえる貧しい農民の村落の用心棒を、侠気で引き受けてしまった流れ者がまずは自衛軍を編成するために腕利きの戦闘員をリクルートして歩くのが前半の見せ場であり、中盤が彼らと農民たちとの交流と農民の訓練という配置になり、最後がいよいよ山賊の来襲との対決シーンとなる。こういった共通のプロットなり設定なりをもった二つの映画の間で、後行する映画が先行する映画から許諾を得なければ著作権侵害の紛争が起こるだろうことは創造に難くない。

それではもう少し難しそうな例を挙げてみよう。たとえば低予算映画ながら（ちなみにハリウッド・メジャーの間では3000万ドル程度の製作予算の映画を低予算と呼ぶのである）1994年度の大きなヒット映画となった『スピード』については、日本映画の『新幹線大爆破』との類似性を指摘する声が強かった。『スピード』の基本プロットは、爆破犯が一定時速以下になると爆発するバクダンをバスに仕掛けたことから生じる、人質の救済と犯人との対決のドラマ、と要約することができる。一方『新幹線大爆破』にしても、爆破犯が一定時速以下になると爆発するバクダンを新幹線に仕掛けたことから生じる同様のドラマである。ところでこの両者については「パクリ」という言い方はされているかもしれないが、著作権の侵害だと断言するむきは筆者の知る限りないようである。『荒野の七人』の場合のように日本側の許諾を得て公開された映画であるという可能性もあるが、クレジットなどにそういった趣旨を示すものは何もなかった。おそらくここで誰もが暗黙の内に前提にしているのは、『スピード』は『新幹線大爆破』のアイディアをコピーしているかもしれないが、それは表現のレベルのコピーには至っていないということである。「一定速度以下になると爆破する爆弾」という基本アイディアを幹にして、『スピード』で展開されるのは、たとえば街中に入ったバスが歩道を渡ろうとする人にもお構いなしに突っ走らざるを得ないスリルであったり、未完成のハイウェイ陸橋の真ん中に開けた断絶を飛び越えなくてはならないサスペンスであったりであるが、これらはいずれも鉄道線路上を走る『新幹線大爆破』での物語とは全く異質の物語の導入として評価できるものである。あるいはビデオや通信機器の普及を背景として、これらを重要な小道具として使う『スピード』のプロットは、『新幹線大爆破』の頃には考え得ない類のものである。

さて、こうした先例が「ゲームの規則」の限界を考察するのにどれだけの指針性を提供してくれるのかといえば、まあいささか心許ないところもある。基本アイディアからの意義のある展開が別のものであれば、著作権侵害にはならない、といった命題がひとまずは可能であろうか。「意義のある展開」とは、アクション映画であればスリルとサスペンスを煽る細部であり、言い換えれば、そのエンターテインメント・ソフトの本質である「楽しさ」や「見所」の部分である。そうした細部とは、必ずしも『スピード』におけるようなサブプロットのばかりではなく、プロットの本質と結びついた特徴的なキャラクター設定ということもありうるかもしれない。さいころをころがして四角い盤のうえのコマをすすめてゴールに早くたどりついた者が勝ちという双六の「ゲームの規則」、あるいはサイコロをころがして四角い盤をぐるぐる回る内に競技者同士が架空の財産をやりとりするというモノポリーの「ゲームの規則」、これらはアイディアに相当するものである。こうしたアイディアはそれ自身でいかに「楽しさ」や「見所」にあふれたものであっても著作権の保護は受け得ない。一言で言い尽くせるようなものは著作権保護の対象となるようなプロットとは言えないからである。従って、こうした基本アイディアからいかなる「意義ある展開」がなされるかがポイントとなるのだ。こう考えると、ゲームなるものは実に著作権の保護を求めることが難しい存在か分かろうというものである。単純なゲームほど面白いとはよく言われるが、だとすれば、面白いゲームほど著作権の保護が困難なのだ。その意味で、『ストリートファイターⅡ』をめぐる訴訟が和解で終わってしまったことは、こうした興味深い論点に一つの見方を与えてくれたはずの判決を逸してしまった点で、返す返すも残念である。

プロフィール●　内藤　篤（ないとうあつし）　1958年東京生まれ。85年弁護士登録、90年ニューヨーク州弁護士登録。94年内藤・清水法律事務所を設立。日本では数少ないエンタテインメント・ロイヤーの1人として活躍中。著書に『ハリウッド・パワーゲーム－アメリカ映画産業の「法と経済」』がある。

海外ソフトベリ・スコープ



第1回

RPGファンにはRPGファンの、ゲームセンターファンにはゲームセンターファンの「知りたいこと」があるはずだ。こんなジャンル分けを薦めているのでは決してないが、ファンが集えば自然とそのスジの話になることが多いはず。電車の中とかで、こんな話題が耳に入ってくると、とっても気になるのが人の常。「海外ソフトベリスコープ」はそんな話の海外ゲーム版だ。

パソコンゲームのススメ

ドゥーム系からは目がはなせない

大河原　今プレイしていて気に入っているゲームあたりから話を始めましょうか。

谷本　「リレントレス」かなぁ。

今野　そう、「リレントレス」なんか気になっているし、今やっているのは「ドゥーム」。毎日会社でひとりでちまちま。

谷本　ひとりでやっているなんて寂しい…。

今野　ああ、でもやっと2台になったから、RS-232Cクロスでつないでできるから。

谷本　2台あるんだったら、今度うちで「ディセント」って「ドゥーム」みたいなの出すんだけど、あれはおもしろいよ。「ドゥーム」って基本的に平面360度じゃないですか、「ディセント」って宇宙船が舞台なんで、立体的に動ける。

大河原　マックだと、今「ドゥーム」の代わりに「マラソン」っていうのが売れているようです。価格は少し高いけど、すぐにネットプレイできるように2人分のディスクが入っている。

「リレントレス」
発売：EAV
対応：IBM/AT互換機（SVGA専用）
ジャンル：アクションアドベンチャー
価格：7800円

「ドゥーム」
インターネット上のドゥームゲートでネットプレイすることも可能。日本では、スーパー32X版またはIBM/AT互換機版でプレイできる。

「マラソン」
発売：BUNGIE ソフトウェア
ジャンル：3Dシューティング
価格：5800円（輸入版）

谷本　ドゥーム系ですね。ルーカス・フィルムの「ダークフォース」なんかもドゥーム系。idソフトウェアは笑いがとまらないでしょうね。彼らはあの3Dエンジンを公開していて、自信のあらわれとしか思えない。「ウルフェンシュタイン3D」のエンジンと呼ぶべきかもしれない。

今野　そう、「ウルフェンシュタイン3D」を最初コンピュサーブからダウンロードしたときは、とにかくびっくりした。イマジニアさんで、あれをコンシューマー機に落としたときにはもっと驚いた。

高橋　「ドゥーム」では「ウルフェン」にくらべて画面表示とか、ゲームとして格段にこなれた感じがする。ネットで公開すると、人が見て意見をいってくれるし、特にアメリカの環境ってすごいと思う。

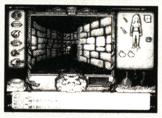
谷本　僕は、「ウルティマアンダーワールド」で3Dのを見ていたし、「ウルフェン」では驚かなかった。やっぱり「ドゥーム」。そういえば、うちの「シャドウキャスター」でもidさんのエンジンを使っている。

パソコンだととことん追求できるゲームの世界

大河原　ネットですが、ネットプレイって進化していくと思いますか？

高橋　日本では少しは進化すると思うけど、どうかなというところがあるのでは。「ぷよぷよ」とかでも、2人で顔をつき合わしてというか、並んでプレイするのが日本っぽい。

「マジック・カーペット」
発売：EAV
対応：IBM/AT互換機
ジャンル：インタラクティブ・ムービー
価格：7800円、12800円（Premiere Edition）



「ウルティマ　アンダーワールド」
発売：EAV
対応：PC-9801、PC-9821/FM-TOWNS
ジャンル：ロールプレイングゲーム
価格：7800円

「ウィングコマンダーⅢ」
発売：EAV
対応：IBM/AT互換機
ジャンル：インタラクティブ・ムービー
価格：7800円、12800円（Premiere Edition）

谷本　でも、それだと、最近のアーケードに見られるような、「ストリートファイターⅡ」なんかの乱入台の意味が説明できない気がする。つまり、顔をつき合わせないコミュニケーションが若い世代に出てきているんじゃないかな。

今野　そうだね、パソコン通信でもネットプレイでも、単純にデータのやりとりだと考えれば、ポケベルのメッセージなんかもそうだし、任天堂とセントギガの「スーパファミコン放送」なんかにもそういう芽がある。でも、根本的なところで、アメリカのネット人口は日本とレベルが違うよね。

大河原　日本と外国のゲーム文化の違いって、そういう層の厚さにあるんでしょうね。

今野　日本のゲームメーカーは技術開発には消極的なところが多い。海外では、エンジンの開発だけに何年もかけるところが多い。

谷本　日本でも僕は、アートディンクのゲームシステム作りやシナジー幾何学の画像処理には感心している。手前味噌になるけれど、海外ではブルフロッグ社の「マジックカーペット」なんかもすごい。フラクタル・エンジンの開発に2年かけている。それに、このゲームでは、ネットプレイができて、たとえば赤・青・黄色のプレイヤーが3人いて、途中で赤が抜けても、ゲームの中では赤が残る。コンピュータが赤のプレイヤーの癖を覚えていてシミュレーションする。このシミュレーションシステムの開発には3年かけたらしい。

今野　技術の蓄積というか、財産にするというか、ともかくこんな風なエンジンを作りたいんだ、という具現化のエネルギーがまず先にあるという感じ。だからすさまじい数のIBM互換機用のゲームが出てきちゃう。

谷本　たとえば今うちで出している「ウィングコマンダーⅢ」はCD-ROM4枚組。ハリウッド的な演出をしているんだけど、アメリカは古い文化がない代わりに、コカコーラやロックンロールやコミックのような新しいものを大事にする。ハリウッド映画も伝統になるのなら同じくテレビゲームも、という感じで育てている気がする。

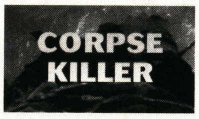
今野　そうだね。パソコンだといろいろな試行錯誤がやりやすいんだろうね。アクレイム・アドバンスド・テクノロジーってところで技術をやっているんだけど、「エイリアントリロジー」なんかも「バットマンフォーエバー」の開発メンバーが2年かけたんだ。そういえばヘッドマウントディスプレイなんかも今年中か来年の春には実用化するんじゃないかな。

谷本　「マジックカーペット」や「ディセント」もヘッドマウントディスプレイに、実は対応している。ヘッドマウントディスプレイで「ドゥーム」やったらこっちの世界に戻ってこれないかもしれない。

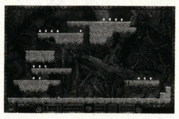
「バットマンフォーエバー」
発売：アクレイムジャパン
対応：未定
価格：未定

「エイリアントリロジー」
発売：アクレイムジャパン
対応：未定
価格：未定

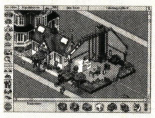
「モータル・コンバット2」
発売：アクレイムジャパン
対応：IBM/AT互換機
ジャンル：対戦型格闘ゲーム
価格：未定



「コープスキラー」
発売：アクレイムジャパン
対応：Macintosh、スーパー32X(CD-ROM版)
ジャンル：インタラクティブ・ムービー
価格：8800円



「ロードランナー　ザ・レジェンド・リターンズ」
発売：シェラオンライン
ジャンル：パズルゲーム
価格：6500円



「シムタウン」
発売：イマジニア
価格：未定

お薦めゲームでしめくくり

大河原　最後に、みなさんのお薦めのゲームを2本ずつ教えてください。

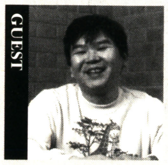
谷本　ちょっと英語力が必要だけど「ウィングコマンダーⅢ」。CD-ROM4枚組で7800円。アメリカの資本投下の作品。それにメタボールがコロコロという感じの女性向けの「リレントレス」の2本でしょうか。両方ともDOS/V用。

今野　DOS/V版の「モータル・コンバット2」は、コンシューマ版をはるかに超えるできばえ。MIDI対応で、効果音バッチリ。もう1本は、「コープスキラー」かな。

高橋　マックだと「ロードランナー」のような単純なゲームがおもしろい。「シムシティ」のマクシス社からの「シムタウン」も注目株。

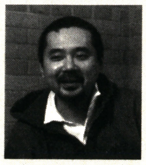
大河原　今日はどうもありがとうございました。

大河原敏（おおかわらびん）
B-ENGINE
趣味は歴20年のコンピュータ。PowerBookやThinkPadなどの持ち歩けるゲーム環境が大好き。



GUEST

高橋清一（たかはしせいいち）
ハーベスト（海外ゲームローカライザー）
マクシス社シム・シリーズやVフォービクトリーをはじめとするウォー・シミュレーションのローカライズを手がける。趣味は落語。



今野文樹（こんのあやき）
アクレイムジャパン
DOS/V、Macを使いこなし、こよなくゲームを愛する男。単なるマシンジャンキーと思えるフシもある。挑戦的でアグレッシブなゲームを好む。

谷本敦（たにもとあつし）
EAV
趣味はゲーム…ではなく、今年でキャリア4年目にあるスノーボード。回転技が今年の課題。異常な雑学量を誇るが、芸能情報にうとい。

18歳以上 OK

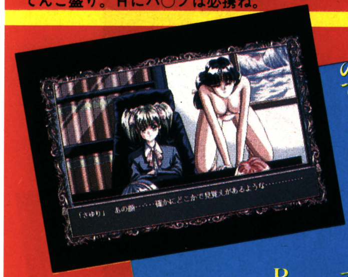
フェロモニアン天国

お願いだから、プレイしてして。
今月の見どころ、そこ、あそこ。

亜紀子GOLD

フェアリーテール　7800円
9801版（5/3.5）9821版・TOWNS版

女子校だからもちろんレズビアンも、てんこ盛り。Hにバ○ブは必携ね。



「さゆり」　あの顔……確かにどこかで見覚えがあるような…………

「あ……せんせいっ！
も、もう……あたしだめぇ……」

大人もゲームをやるようになってる昨今、トーゼンのようにオトナのためのゲーム・『エロゲー』も密かなブームとなってるわけです。巷で聞く『美少女ゲーム』ってのがそれね。ロリ顔のギャル達が、アニメの世界でうっふんあっはんしちゃってるらしいの。大抵のゲームがアドベンチャーゲーム。つまり「君ならどうする？」って聞かれて三択の中から選んでくって感じ。

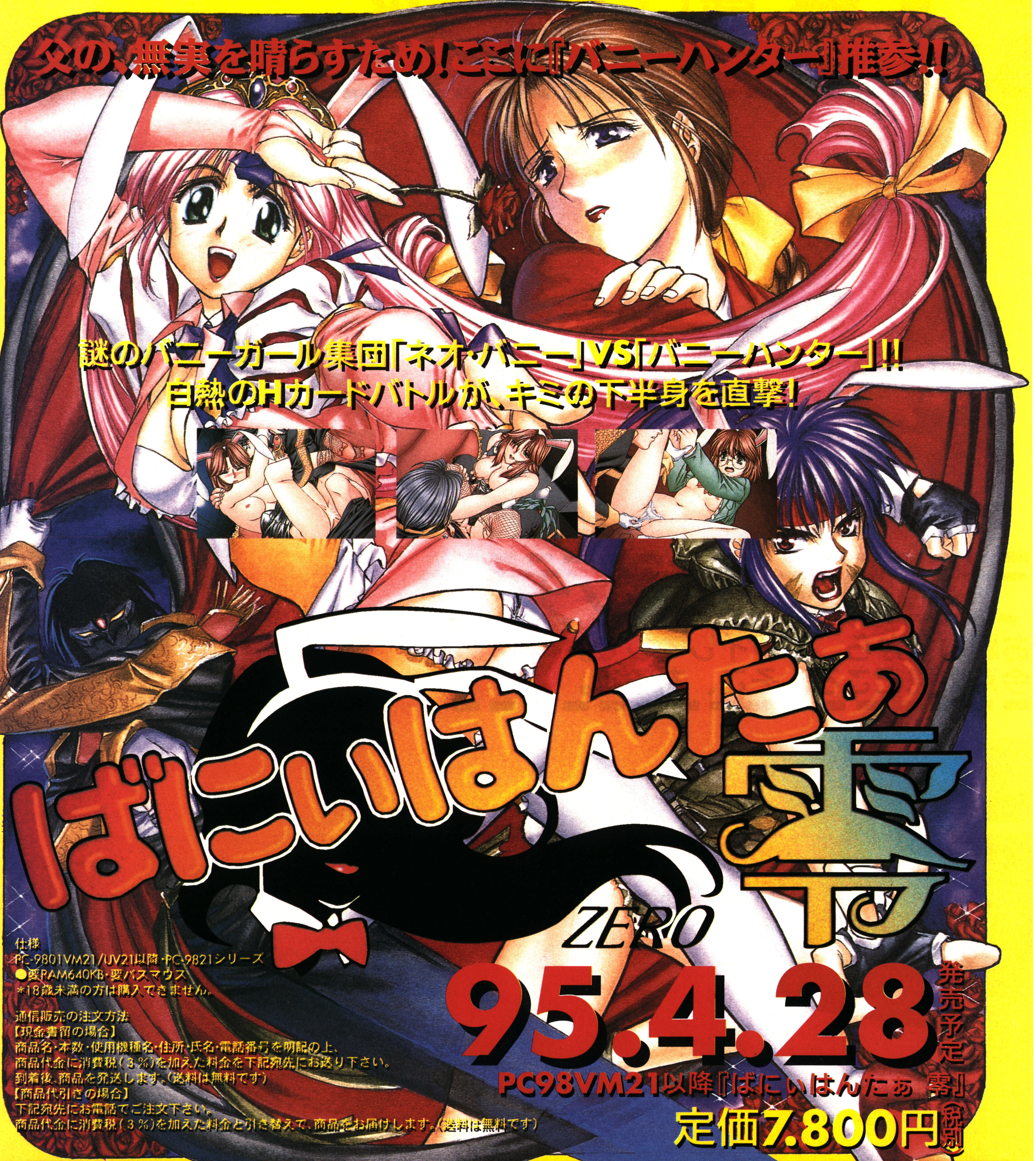
AVをよく観るアタクシも、エロゲーについては処女。今回いよいよ、過激さに定評ある『亜紀子GOLD』で初体験しちゃったの。女子校教師の亜紀子さんが行方不明の生徒を捜し回るお話なんだけど、遊んでドッキリ。情報を得るためには、なぜか〝必ず〟Hしなきゃなんないの。生徒会副会長・おとなしい処女のコ・ヤンキー女から始まって、体育暴力教師や用務員のおぢちゃんとまで！　もー毎日コレだもん、身体がもたないよぉ〜。だのに亜紀子センセったらタフな人。孤独な時間は〝ひとりH〟にいそしんでしまうのです。CD−ROM版には本物の女王様の熱〜いため息ボイスが入ってて、そのお色気がかなりのリアリティーなのよ。ストーリーは悪者が何人もいて、スリリング。「ムウ、私の可愛い生徒を隠しちゃったのは誰なのよ〜」なんて思わず私も亜紀子先生になりきっちゃって怒りもムラムラ。大ボス探しにコマンドを選ぶ指にも力が入るのです。でも、このソフトったらHな選択を強要するの。「キスをする」「胸を揉む」「大事なトコロをいじる」……。ど、どれ選んでも恥ずかしいよお！と困っちゃった。

画面は基本的に静止画像で、紙芝居がめくれていくような感じ。でも、指の部分だけくねくね動く場面がけっこうあって、なんだか……ちょっとエッチよ。

それにしても、男の人って、どうしてエロゲーやるのかなあ？私の疑問に男友達は「全員がエロゲーするわけじゃないよ。俺？　俺はやるけど。まあ、その、男だから」と意味不明なコト言ってたけど……。ねえ、アニメもいいけど、生身の女の子の存在を忘れちゃいやよいやっ！

（ぽるの作家・内藤みか）

JANIS
COMPUTER SOFTWARE, INC.


父の、無実を晴らすため！ここに『バニーハンター』推参！！
謎のバニーガール集団「ネオ・バニー」VS「バニーハンター」！！
白熱のHカードバトルが、キミの下半身を直撃！
ばにいはんたあ
零
ZERO

仕様
PC-9801VM21/UV21以降・PC-9821シリーズ
●要RAM640KB・要バスマウス
＊18歳未満の方は購入できません。

通信販売の注文方法
【現金書留の場合】
商品名・本数・使用機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、
商品代金に消費税（３%）を加えた料金を下記宛先にお送り下さい。
到着後、商品を発送します。（送料は無料です）
【商品代引きの場合】
下記宛先にお電話でご注文下さい。
商品代金に消費税（３%）を加えた料金と引き替えで、商品をお届けします。（送料は無料です）

95.4.28 発売予定
PC98VM21以降『ばにいはんたあ 零』
定価7.800円（税別）

美少女総合ネットワーク「JANIS」！！

過激に、かわいく、麗しく！パソ通ユーザーのための美少女パラダイス！！を看板に、株式会社JANISがパソコン通信ネットワークを開局しました。
Ｑ２ではなく一般回線を使用したお手軽な価格で、しかも全回線１４４００bpsに対応しています。６０分までのアクセス料金を含む基本料金はたったの！９８０円。
しかも６０分以降は、１分６円と限りなく低料金に抑えています。JANIS系の美少女CGやアダルトCD-ROMの未公開CGを含めた、まさに美少女ずくしのサービス内容です。
＊JANISネットワーク申込番号・・・ **03-3760-6153**（ゲスト専用回線～通信制御手順は通常設定でOKです。）

株式会社ジャニス 〒160東京都新宿区新宿4-1-22 コムロビル11F TEL.03-3760-6151（受付時間：AM12：00～PM17：00）

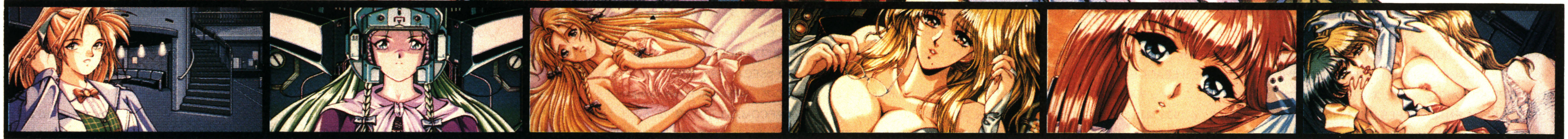
前代未聞のパラレルサイコ・アドベンチャー!!

CD-ROM

シーズウェア

XENON

有名声優しゃべりまくり。
喘（あえ）ぐ、呻（うめ）く、悶（もだ）える!!
期待通りの18禁ソフト!



CD-ROM版
3月31日㈮発売決定!!

●PCM/CD-DA 対応 ●HDD 対応●音声 テキスト両モード搭載

9821シリーズ 98MULTI(PC9821/Ce/Ce2/Cs2)98MATE(Ae/As/Ap/Ap2/Af/An)要アナログディスプレイ
●バスマウス専用・拡張 FM 音源対応・HDD 対応・PCM/CD-DA 対応・音声／テキスト両モード搭載

FM-TOWNSシリーズ MARTY 対応 FMTOWNS II MX/MA/ME/MF(高速モード完全対応)要メモリー 2 M以上／要アナログディスプレイ
●マウス専用・FM/PCM 音源対応・HDD 対応・PCM/CD-DA 対応・音声／テキスト両モード搭載

■このソフトは次の CD-ROM ドライブに対応しています。(動作確認済み)
★ NEC/PC-CD50/PC-CD60/PC-CD160/PC-CD170★アイ・オー・データ機器/CDB-M60-L ★クリエイティブメディア/CDUGE/98★アイシーエム/CD-300L ★メルコ/CDO-E ★加賀電子/TS-CD100★データウエスト/DWR-22MS ★ロジテック/LCD-500/LCD-550★エレコム/ECD-150/ECD-250★緑電子/CXA-301/CXA-450-S(PC-9821シリーズ)

※この CD-ROM には BGM のアレンジバージョンが CD-DA で収録されています。
※3月31日以降に出た新機種に関しては対応の保証はしかねます。

定価8,800円税別

※禁断の血族、悦楽の学園、DESIRE の CD-ROM 版も大好評発売中です。

通信販売のご案内

お近くのショップでご購入できない場合は通信販売をご利用下さい。
ご希望の方は住所・氏名・年齢・電話番号・商品名を明記し、定価代金(送料・消費税サービス)をシーズウェアまでお申し込み下さい。

特製オリジナル テレホンカード

Ⓐ禁断の血族Ⓑ悦楽の学園Ⓒ DESIRE
Ⓓ XENON
1枚1,200円、2枚2,100円、3枚3,200円、4枚目以降は1枚につき1,000円増しとなります。ご希望の方は現金書留(送料・消費税サービス)でシーズウェア通販までお送り下さい。〒335戸田市上戸田4-13-18-2F TEL048-431-7450

COPYRIGHT一覧

■93 アクアノートの休日 ©1994,1995 ARTDINK ■94 Wing Commander ARMADA(EA-EXPRESS) ©1994,1995 ORIGIN Systems,Inc.／三國志IV ©1995 KOEI CO.,LTD.／シミュレーションプロ野球 ©HECT 1995／シムシティ2000 ©1993/1995 Sim-Busiess.Will Wright and Fred Haslam.All right reserved worldwide. SNES VERSION ©1995 Imagineer Co.,Ltd.SNES VERSION ©1995 HAL Laboratory Co.,Ltd.／武 豊 GIメモリー ©naxat soft/GAPS iNC. ■95 三國志英傑伝 ©1995 KOEI CO.,LTD／ぼのぐらし © いがらしみきお／竹書房・テレビ東京・B2プロダクション © 1995 アミューズ／PLEX ■96 機動戦士ガンダム マルチプルオペレーション ©創通エージェンシー・サンライズ／紺碧の艦隊 © 1993 荒巻義雄・徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ © 1995 徳間書店・MICROCABIN CORP.／天下御免for Windows ©ARTDINK／パチ夫くん3 © 1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. ／花岡貴子推奨 ウルトラ馬券 ©カルチャーブレーン ■97 RES ARCANA ディアーナ・レイ占いの迷宮 © 1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. ■100 レディストーカー © TAITO CORP. 1995 ©CLIMAX ■101 魔法陣グルグル © TAMTAM/エニックス © 衛藤ヒロユキ/エニックス、ABC、電通、日本アニメーション1994 ■102 VIRTUAL HYDLIDE © SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 © T&E SOFT Inc. 1984,1985 All rights reserved.／プリンセス・ミネルバ ©舞阪 洸・石田 走/RED/Riverhill Soft/VIC TOKAI ■103 空想科学世界ガリバーボーイ © 1995 HUDSON SOFT ワイワイカンパニー 広井王子・芦田豊雄／集英社、フジテレビ、東映動画／ゲックス © 1995 Crystsl Dynamics inc.／リジョイス ©1995 YANOMAN/JAPAN ART MEDIA ■104 赤ずきんチャチャ © 彩花みん／集英社・テレビ東京・NAS ©TOMY 1995／川のぬし釣り2 ©1995 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.／幻世喜譚 © COMPILE 1995／真・聖刻（ラ・ワース） ©伸童舎/WARES PROJECT©YUTAKA 1995 ■107 Dの食卓 © 1995 WARP INC. © 1995 SAN-EI SHOBO PUBLISHING.Co.,Ltd. ■108 時空探偵DD～幻のローレライ～ ©1995 ASCII Corps./System Sacom/園田英樹／ダン © 1995 PONY CANYON,Inc.／ドラえもん 友情伝説／THE DORAEMONS © 藤子・小学館・テレビ朝日 ©1995 小学館・小学館プロダクション Original scenario by 寺田憲史／Development by Riverhill Soft Inc.／MYST ©PIONEER ELECTRONICS (USA)INC.1994 ©SUN CORPORATION "1994 ©CYAN INC.1994 ©INTERPROG CORPORATION 1994／夜光虫 © Athena ■109 アースティアサーガ ～ラーサー・レジェンド～ ©伊東岳彦／集英社・サンライズ／3×3EYES～吸精公主～プレミアム版 ©高田裕三/講談社 ヤングマガジン ©日本クリエイト／デイドラス © 1994 Virgin Interactive / MECHADEUS /PALMSOFT／Nightmare PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.5 © 1991,1994 by DATAWEST,Inc. © 1990 by DATAWEST,Inc.PAT.P © 1993 by DATAWEST,Inc.PAT.P ■110 真・妖怪人間ベム © DAI-ICHI KIKAKU CO.,LTD. © 1995 VANTAN INTERNATIONAL CO.,LTD.／真・妖怪人間ベム～早く人間になりたい～ © DAI-ICHI KIKAKU CO.,LTD. © 1995 VANTAN INTERNATIONAL CO.,LTD. ■114 スーパーボンバーマン3 © 1995 HUDSON SOFT／TEMPO Jr. ©SEGA 1995 ©RED CO,Ltd.1995／忍たま乱太郎 © 1993.NHK・総合ビジョン・電通・学研 © カルチャーブレーン ■115 カオティクス ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995／サイバーリップ © SNK 1995／ニチブツアーケードクラシックス © 1980/1981/1995 Nihon Bussan Co.,Ltd .／レニーブラスター © 1995 NEC Avenue,Ltd. ■116 輝水晶伝説アスタル ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995／スーパーパチンコ大戦 ©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用）・円谷プロ©創通エージェンシー・サンライ ©BANPRESTO 1995／スーパーパチンコ大戦 ©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用） ©円谷プロ©創通エージェンシー・サンライズ©BANPRESTO 1995／スパークワールド ©ITC,Inc.／トムとジェリー2 トムVSジェリー © 1995 ALTRON CORPORATION © 1995 HI-TECH EXPRESSIONS © 1995Turner Entertainment Co.,Ltd. All Rights Reserved.／ロボアーミー © SNK 1995 ■117 餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY © SNK 1995／サムライスピリッツ Original Game © SNK CORP.1993 Reprogramed Game © 1995 JVC Musical Industries,Inc. © 1995 FUNCOM PRODUCTIONS／P-MAN ©1995 KEMCO /TITUS ■118 3次元格闘ボールズ © 1994 ACCOLADE. INC. © 1995 MEDIA RINGS CORPORATION CREATED BY PF.MAGIC／悟空伝説 © アルユメ株式会社／なつきクライシスバトル © 鶴田洋久／集英社 © エンジェル・集英社 1995 ■119 ヴァンパイア © CAPCOM／SD飛龍の拳外伝 © カルチャーブレーン／バトル・タイクーン ©RIGHT STUFF ■122 スターブレードα ©1991 1994 NAMCO LTD.■124 ガンナーズヘブン ©Sony Computer Entertainment Inc.／極上パロディウスだ！ ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／Metal Jacket ©（株）ポニーキャニオン ■125 ナイトストライカー ©VING ©TAITO／BOUNTY ARMS Copyright© 1995 by DATA WEST,Inc.／猛虎伝説'95～阪神タイガース～ ©ANGEL 1995 ■126 Jリーグエキサイトステージ’95 J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS © 1995 エポック社・小学館プロダクション・エーマックス ■127 デイトナUSA ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995／デビルズコース © 1995 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. © 1992,1995 T&E SOFT All rights reserved.／ファイヤー・スープレックス © SNK 1995／BOXER'S ROAD ©1995 NEW ■128 完全中継プロ野球 グレイテストナイン ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995(社)日本野球機構、ﾌﾟﾛ野球12球団公認ｹﾞｰﾑ／GRAN CHASER（グランチェイサー） ©Cyber Race and Cyber Dreams are Trademarks owned by Cyber Dreams, Inc., U.S.A.; TM and ©1993 Cyber Dreams ,Inc., Illustration-1992, 1994 Syd Mead and Syd Mead Inc. ALL RIGHTS RESERVED. REPROGRAMMED GAME ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995／JリーグLIVE 95 ©1995 Electronic Arts. All rights reserved.／プラネットチャンプ-TG3000- ©1995 KEMCO ／1994 GREMLIN INTERACTIVE LTD.／ベースボールスターズプロフェッショナル © SNK 1995 ■129 ぐっすんおよよ © XING/IREM 1995／チキチキ天国 © 1994 NACOTY © J・WING／ぱずるんでス！ © 1995 Nihon Bussan Co.,Ltd . ／MISSLAND © 1995 ALTRON CORPORATION ／へべれけステーションポポイっと（仮）©1995 SUNSOFT ©1995 SUCCESS ■132 エンターテイメント雀荘 That`s Pon ©Shoeisha Co., Ltd. ©Enzan Hoshigumi Co., Ltd.／楽しい詰め碁 ©ジー・エー・エム／ニチブツマージャン女子高名人戦 © 1995 Nihon Bussan Co.,Ltd .／牌勢麻雀凌駕 ©1995 ASCII Corps.／麻雀巌流島 ©1995 ASCII Corps./COSMOS COMPUTER ■133 おやじハンター麻雀 © 1995W A R P Inc. ／初段位認定 初段プロ麻雀 ©GAPS iNC. ／New 碁キチくん ©ジー・エー・エム ■136 スロット勝負師 © 1995 Nihon Bussan Co.,Ltd . © 1995 AV JAPAN Co.,Ltd.／ユニバーサル バーチャパチスロ～必勝攻略法～ © MAP JAPAN CO.,LTD. LICENSED BY UNIVERSAL SALES CO.,LTD.／パチンコチャレンジャー ©1995 CARROZZERIA JAPAN ■137 勝馬予想 競馬貴族EX'95 © KING RECORDS／本家・SANKYO FEVER 実機シミュレーション © SANKYO/ITC,Inc.／宮路社長のパチンコファン勝利宣言2 © 1995 PlanningOfficeWADA ©1995 P.A.S./ 監修:パチンコファン編集部 ■142 クイズギア ファイト！ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995／スクーターズ マジックキャッスル ©1993-1995 Electronic Arts. All rights reserved.／ブルー・シカゴ・ブルース ©1994RIVERHILL SOFT INC. ■144 ウイニングポスト2 ©1995 KOEI CO.,LTD ■145 第4次スーパーロボット大戦 ©葦プロ©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©東北新社©BANPRESTO 1995 ■147 クラシックロードII © 1995 Victor Entertainment, Inc. © 1995（株）プログレス © 1995（株）イスコ／三國志英傑伝 ©1995 KOEI CO.,LTD／ソリッド フォース ©1995 NEC Home Electronics,Ltd.©1995 KOGADO STUDIO ■148 ダービースタリオンII ©Sonobe Hiroyuki/ASCII Corporation／ファーランドストーリー ©TGL 1995 ©BANPRESTO 1995／ポピュラス2 ©1991-1995 Bullfrog Productions,Ltd. 1995 Electronic Arts ■149 機動戦士ガンダム © 創通エージェンシー・サンライズ © B A N D A I 1995／TACTICAL TANK CORPS DX ©ジー・エー・エム／パチスロキッズ3 © 1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. ／放課後 in Beppin女学院 ©1995 IMAGINEER Co.,Ltd.©平岡正幸 ■150 WINGS OF GLORY(EA-EXPRESS) 1994,1995 ORIGIN Systems,Inc.／紺碧の艦隊 © 1993 荒巻義雄・徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ © 1994 MICRO CABIN CORP. © NEC Home Electronics.Ltd／三國志IV ©1995 KOEI CO.,LTD／SimCity2000 Deluxe ©1993 Sim-Business All right reserved worldwide. ■151 キャッスルズII～ブルターニュ統一戦記～ CASTLESII published under license from Interplay Productions.©1992,1995 Interplay Productions,Inc.／提督の決断II ©1995 KOEI CO.,LTD／プリンセスメーカー2 © GAINAX © マイクロキャビン／HEIWAパチンコワールド ©1995平和 ©1995ショウエイシステム ■152 ジ・アトラス © 1995ARTDINK,PACK-IN-VIDEO／ターフメモリーズ © B E C 1995／パドックノート’95 ©フジテレビジョン ■153 宇宙への挑戦 BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE:A U.S.-Soviet Space Race Simulation published under License from Interplay Productions. © 1993-1995 Strategic Visions,Inc © Victor Entertainment,Inc.／宇宙への挑戦 BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE:A U.S.-Soviet Space Race Simulation published under License from Interplay Productions. © 1993-1995 Strategic Visions,Inc.／スーパー馬券王’95 © 1995 TEICHIKU © 1995 ASMIK ■154 SDガンダム © 創通エージェンシー・サンライズ © 創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 © BANDAI 1995／GUNSHIP 2000 ©Spectrum Holobyte,Inc.／太閤立志伝II ©1995 KOEI CO.,LTD／信長の野望 天翔記 ©1995 KOEI CO.,LTD ■157 ラストバイブルIII ©ATLUS 1992,1993,1995 ALL RIGHTS RESERVED ■158 クロノ・トリガー ©1995スクウェア キャラクター；© 1995スクウェア © 1995 バードスタジオ／集英社 ■162 エストポリス伝記II © TAITO CORP.1995 ｲﾗｽﾄ/KENJI ANDOU／熱血大陸バーニングヒーローズ ©ジェイフォース・エニックス／ベースボーラー © PACK･IN･VIDEO ■163 永遠のフィレーナ ©TAKESHI SHUDO/TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.1995／サージングオーラ ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995 ©いのまたむつみ／ラブクエスト ©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC. ■164 アナザバイブル © 1995 ATLUS ALL RIGHTS RESERVED.／エスパークス 異次空からの来訪者 © SAN-X 1995 © TOMY 1995／ヤムヤム © こしだてつひろ・小学館 © バンドラボックス © BANDAI 1995 ■165 ウルティマ ©アンダーワールドII ©1992-1995 ORIGIN Systems,Inc／旧約・女神転生（女神転生I&II） ©西谷 史／シップス／徳間書店 ©1987,1990 NAMCO LTD. ©1995 ATLUS／大封神伝 © 1995 Victor Entertainment, Inc. © 1995 FLASHBACK／DRAGON TYCOON "EDGE" © サラインターナショナル株式会社 ■166 ダンジョン・ハック "ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and the TSR logo are trademarks owned by TSR Inc Lake Geneva.WI,USA and used under license from SSI. Sunnyvale.C A.USA.©1993,1994 SSI. All Rights. ©1993,1994 TSR ,Inc.All Rights Reserved.Presented by Rights Stuff Corp1995／NAGE LIBRE～静寂の水深～ © 1995 バリエ ／ロイアルストーン © 九月姫 © SEGA 1995 ■170 RAMPO ©松竹／RAMPO制作委員会©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 ■171 ダブル スイッチ ©SEGA 1995 / 1994 Digital Pictures, Inc.／フラッシュバック 1994 Delphine Software International/US Gold Published by Interplay Productions,Inc.／M Y S T ©1994 SOFTBANK,CYAN,SUNSOFT,INTERPROG,ALFA SYSTEM,SOMETHING GOOD■172 東京Twilight Busters ©TELENET JAPAN 1995/WOLF TEAM／DOKI!DOKI!ぷりてぃリーグ第3話 ©GUP2 ／プライズ ファイター ©SEGA 1995/1994 Digital Pictures, Inc. ■173 黒魔術殺人事件 ©1993 Creative Multimedia Inc. ／スター・コントロール II © 1994 Crystal Dynamics Star Control is a trademark of Accolade,inc. © 1994 Fred Ford and Paul Reiche／ダークシード（日本語版） © 1992. 1993 CYBERDREAMS.INC.ILLUSTRATION ©H.R.GIGER ALLRIGHTS RESERVED／トラぶるCHASER 第2話 © 日本クリエイト ■174 ロックマン7 © CAPCOM ■175 ミッキーマニア **© The Walt Disney Company** ■176 エイリアンソルジャー ©SEGA 1995 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE／タイムコップ © 1995 Largo Entertainment, Inc. © 1995 Victor Entertainment,Inc. Developed by Cryo Interactive Entertainment／DOOM ©1993 Id Software,Inc.Licensed to Imagineer Co.,Ltd. ■177 UNDERCOVER COPS © 1995 VARIE © 1992 iREM CORP.／エコー・ザ・ドルフィンCD ©SEGA 1993, 1995／星のカービィ2 ©1995HAL LABORATORY INC./Nintendo／ミッキーマニア **© The Walt Disney Company** © 1994 Sony Electronic Publishing Company Distributed by CAPCOM CO.,LTD. ■178 おとぼけ忍者コロシアム ©1995 INTEC INC. ©MINT CO.,LTD.／バトルピンボール ©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用） © 円谷プロ©創通エージェンシー・サンライズ©BANPRESTO 1995／リスター・ザ・シューティングスター ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995 ■179 エコー・ザ・ドルフィン2 ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995／スパイダーマン リーサルフォーズ TM & © 1995 Marvel Entertainment Group,Inc.All rights reserved. © 1995 EPOCH CO.,LTD.／戦国伝承 © SNK 1995／戦国伝承2 © SNK 1995／マジカルポップン © 1995POLESTAR/PACK- IN -VIDEO CO.,LTD. ■180 おらがランド主催 ベストファーマー収穫祭 ©VIC TOKAI Nitto／ガンスターヒーローズ ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995／TEMPO ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995 ORIGINAL CHARACTERS ©RED 1994 ■181 キャプテンコマンドー © CAPCOM／美少女戦士セーラームーンS © 武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 © B A N D A I 1995 ■182 タマ&フレンズ3丁目公園タマリンピック ©1994 S.C.P. ©SEGA 1995／であえ殿さま あっぱれ一番 ／DESCENT(EA -EXPRESS) ©1994 Interplay Productions,Inc.／ミューテイション・ネイション © SNK 1995／リスター・ザ・シューティングスター ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995 ■183 スター・ウォーズレベル・アサルト 1993 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault is a trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.All rights reserved. Used Under Authorization.／タイムギャル ©1995 TAITO CORP.©東映ビデオ ■184 鉄拳 ©1994 1995 NAMCO LTD ■186 サムライショーダウン ©1993 SNK Corporation of America／闘神伝 © TAKARA 1995／負けるな！魔剣道2 ©1995 DATAM POLYSTAR／ワールドヒーローズ © SNK/ADK 1994 ■187 アイアンコマンド © 1994 PACK-IN-VIDEO CO., LTD. © 1994 POPPO CO., LTD. © 1994 ARCADE ZONE LTD.／餓狼伝説SPECIAL Original Game © SNK CORP.1993 Reprogramed Game © 1995 JVC Musical Industries,Inc. © 1995 FUNCOM PRODUCTIONS／ファイターズヒストリー © 1995 DATA EAST CORP.／幽☆遊☆白書FINAL～魔界最強列伝～ ©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ©1995NAMCO LTD. ■188 天外魔境カブキ一刀涼談 1995 HUDSON SOFT ©1989,1995 RED 絵師／辻野寅次郎／熱闘ワールドヒーローズ2JET ©SNK/ADK1994 REPROGRAMMED ©TAKARA1995 ■191 パンツァードラグーン 作画 MOEBIUS ©1995 STARWATCHER GRAPHICS INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 ■192 愛・超兄貴 ©NCS ■193 サイバースレッド ©1993 1994 NAMCO LTD. ／メタルヘッド ©SEGA 1994 ■194 スーパーエアダイバー2 ©1995 ASMIK ／ダイダロス ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 COMPUTER DESIGNED BY MICRONET／ビューポイント ©サミー工業／SNK1992 ■195 AREA 88 ©新谷かおる／ゴーストパイロット © SNK 1995／コープス キラー Mac版 ／魔法大作戦 1993 Rizing 1994 Electronic Arts ■198 GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES ©GOLF MAGAZINE is a federally registered trademark of Times Mirror Magazines, Inc. All rights reserved. ©SEGA 1995／スーパーマッドチャンプ ©TSUKUDA ORIGINAL ／ビクトリーゴール © SEGA ENTERPRISES,LTD.J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS（TM） ■199 2020年スーパーベースボール © SNK 1995／サッカーブロール © SNK 1995／スーパードリフトアウト © 1991.1994 VISCO CORPORATION／全日本プロレス2 3・4武道館 ©(株)ジャイアントサービス／全日本プロレスリング(株)©NCS 音声提供;日本ﾃﾚﾋﾞ ■200 柏木重孝のTOP WATER BASSING ©1995 Vap Inc./ ZEAL／史上最強リーグセリエAエースストライカー ©1995 TNN／NHK SC／ドリフトキング土屋圭市&坂東正明 首都高バトル2 © 1994,1995 BPS ■201 NBA JAM トーナメントエディション ©1995 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.／PEBBLE BEACH GOLF LINKS ©1994 T&E SOFT / ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 ■202 スーパーファミスタ4 ©1994NAMCO LTD.／ソニックドリフト2 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995／バトルレーサーズ ©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用）©円谷プロ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©BANPRESTO1995 ■203 Jリーグスーパーサッカー ’95 実況スタジアム © 1995 HUDSON SOFT OFFICIALLY LICENCED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE 制作協力：ニッポン放送／テレビアニメ スラムダンク2 © 井上雄彦／集英社・東映動画 © BANDAI1995／ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女 VS JWP ©HUMAN 1995©1995 ALL JAPAN WOMEN'S PROWRESTLING©（株）Jwpプロデュース ■204 NFLクォーターバッククラブ'95 ©1995 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.／実況パワフルプロ野球2 東京ドーム公認／©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 実況パワフルプロ野球TM and KONAMI R are trademarks of KONAMI CO., LTD. 実況 ABCスポーツアナ 太田元治（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 ■205 スプリンター物語 © 1995 Vap Inc.／パワースパイクスII © VIDEO SYSTEM 1995 ■207 スーパーボンバーマンぱにっくボンバーW © 1995 HUDSON SOFT ■208 スーパーボンプリス © 1987 Elorg. © 1989Nintendo. © 1994BPS.All Right Reserved. Tetris ® is a registered trademark of Elorg.Original concept by Alexey Pajitnov.Bombliss is a trademark of Elorg.Original concept by Ape.／美少女戦士セーラームーンSくるっくりん © 武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 © BANDAI 1995／ポポイッとへべれけ ©1995 SUNSOFT ©1995 SUCCESS ■209 アルフレッド・チキン Copyright © 1992,1994 Hookstone Animations.All rights reserved.Copyright © 1992,1994 Mindscape Inc.All rights reserved.Alfred Chicken is a trademark of Hookstone Animations. © 1994 SUNSOFT／宇宙生物フロポン君P！ © 1995WARP/1995ASMIK／Jammesージャムズー ©1995 CARROZZERIA JAPAN クリークト/ドリームスタッフ／上海・万里の長城 shanghai is a registered trademark ,and shanghai:TheGreat Wall is a trademark,of Activision,Inc. ©1995 Activision,Inc.Produced by Sony Computer Entertainment Inc.／らんま1/2・奥義邪暗拳 ©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ ©1995 小学館プロダクション／東宝 ■210 ジグソーワールド ©1995 NIPPON ICHI SFTWARE©1995 PRISM Ltd.／スーパーボンプリス © 1987 Elorg. © 1989Nintendo. © 1994BPS.All Right Reserved. Tetris ® is a registered trademark of Elorg.Original concept by Alexey Pajitnov.Bombliss is a trademark of Elorg.Original concept by Ape.／だるま道場 © 1994 METRO CORP. © ITC,Inc.／ロシアン パズル パック 3 in1 vol1 ©1993 Mir-Dialogue & Interplay Productions,Inc. All rights reserved.／ロシアン パズル パック 3 in1 vol2 ©1993 Mir-Dialogue & Interplay Productions,Inc. All rights reserved. ■212 高速思考 将棋皇 ©1995 IMAGINEER Co.,Ltd.／スーパーリアル麻雀P IV FINAL ©1995 VING ©1993SETA／チェスマスター © 1995 ALTRON CORPORATION © The Software Toolworks.inc.All right reserved.／必殺パチンココレクション2 ©1995 SUNSOFT ©1995 SUCCESS■213 球転界 © 1995 Technosoft／近代麻雀スペシャル ©1995 IMAGINEER Co.,Ltd. ©竹書房／ゲームの達人 ©SUNSOFT ©CHANOIR ©アルファベータ ©ITSUI／ザ・モノポリーゲーム2 © 1995 Parker Brothers, Division of Tonka Corporation © 1995 APE INC. © 1995 TOMY／将棋 麻雀 © 1995バリエ ■214 サイドポケット2 © 1995DATA EAST CORP.／スーパーピンボールII ©1995 Meldac/KAZe／スーパーリアル麻雀P IV+相性診断 ©1993-95 SETA CO.,LTD.／ファン・ゲーム ©1995 Williams Entertainment Inc. ■215 UNO2 スモールワールド © 1995 International Games. INC. ©1995 TOMY／さいばらりえこのまあじゃんほうろうき © TAITO CORP.1995 ©西原理恵子/竹書房／スーパー雀豪 © 1995 Victor Entertainment,Inc. © 1995 ORPHECK,INC／麻雀悟空 天竺 © 1994 CHATNOIR／麻雀悟空 天竺（仮） © 1994 CHATNOIR ■216 アイドル雀士スーチーパイLimited © 1995 JALECO LTD.／将棋倶楽部 ©HECT 1995／©ARC／NATSU-SYSTEM 1995／羽生名人のおもしろ将棋 ©（社）日本将棋連盟 ©弦巻 勝 ©SOMETHING GOOD, INC. ©HIROSHI・YAMASHITA © TOMY 1995 ■220 銀玉親方の実戦パチンコ必勝法 © SAMMY 1995 © HEIWA1992/1994 © SANKYO1993/1994／パチンコ倶楽部 ©1995 I.S.C. ■221 京楽・三洋・豊丸Parlor！パーラー！パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム ©KYORAKU／©三洋物産／©TOYOMARU／TELENET JAPAN 1995 ■223 雀神伝説 © NEC Home Electronics,Ltd. ／マーフィーだよ全員集合！！ The Complete Murphy's Law by Arthur Bloch ©1994,1991,1977 by Price Sterm Sloan,Inc.Japanese CD-ROM rights srrsnged with Price Stem Sloan,Inc.through The Asano Agency,Inc.in Tokyo ©1995,1994 Vantan International Co.,Ltd. ■224 EMIT Vol.1 ©1995 KOEI CO.,LTD／EMIT VOL.1 ©1995 KOEI CO.,LTD／マカロニほうれん荘インタラクティブ © 鴨川つばめ © 秋田書店 © Future Pirates Inc. © TOSHIBA EMI 1995 ■225 RPGツクール ©1995 ASCII Corp./空想科学／Amusement Planet 「PHANTASMAGORIA」 © 1995 AI ga areba Daijobu Co.,Ltd. 1995 TAMURA SHIGERU INC.／セサミストリート=ナンバーズ 1994 Children's Television Workshop. Sesame Street Muppets ©Jim Henson Productions. Sesame Street® and the Sesame Street® Sign are registered trademarks of Children's Television Workshop.／天地無用！ 魎皇鬼 ごくらくCD-ROM for Windows ©AIC/PIONEER LDC,INC.／天地無用！ 魎皇鬼 ごくらくCD-ROM for Macintosh ©AIC/PIONEER LDC,INC. ■226 クイズキングオブファイターズ ©SNK1993,1994 © SAURAS 1995／姓名判断 © 1995 Ariadne Co.,Ltd. ■31 撮影協力：パチンコエッグ

■の後ろの数字はページ数を示しています。

JUGEMU
COVER
INTERVIEW

石田ひかり

ハマりすぎてブロックが目に焼きついてました。

寿現夢の表紙では毎号さまざまな方に自分のお気に入りゲームを持って登場してもらう。記念すべき創刊号は石田ひかりさん。そして今回、彼女が選んだソフトは、あの『スーパーテトリス2＋ボンブリス』。

（寿）テトリスはハマるでしょ。

「ハマりますね。やりすぎて目を閉じてもブロックが落ちてきたり、音が聞こえたり、なんてこともありましたよ」

（寿）どんなときにやるの？

「やるのはだいたい夜。おもしろいテレビがやってなかったりするときかな。でも本当にハマってたときは昼間からやってました。最近は毎日ではないけど1日1時間くらいかな。なにもすることがないと『テトリスやろう』って」

（寿）おもしろさはどういったところ？

「ブロックの中にある赤い小さいのが4つ集まるとデカボムっていう大きい爆弾になるんですけど、うまくやると連鎖で全部消える。楽しさはそこですね。私は〝ボムボム〟って呼んでるんですけど(笑)、ボムボムができてポーン！って全部消えてくれるともうすっきりしますよ。とにかく爆発する快感がいいです！」

（寿）テトリス以外のゲームはどう？

「大学の友達はドラクエとか、馬を調教していく競馬ゲームをやったりしてるんですけどね。姉はウルトラクイズをやってました。『おもしろい』って言ってましたけど、私はハマるのはテトリスだけで十分です(笑)」

生き方は私の課題。自分に正直に正しく生きたい。

（寿）今春、大学卒業だとか。

「今までは仕事も学校もいいように利用してたんですね。仕事に行けば『学校があったから』って言えたし、学校へ行けば『仕事があったんで』って言えたんだけど、これからはそれができないですから甘えが許されなくなるな、とは思っています」

（寿）これからはどうやって過ごしていくの？

「生き方は永遠のテーマ。私の課題なんですけどね。やっぱり惰性で生きたくない。無理をして生きたくないというか、自分に正直に生きていきたいし、もっともっと高めたい。やれるところまですべてやっていきたいです」

（寿）でも常に自分に正直に生きるっていうのは実は大変なことでしょう？

「最近思うのは、いずれだれかと一緒になって人の親になるっていうときに、私はその子を叱れるような人間になっているのだろうか、ってことなんです。今の自分ではとてもできないし、いい悪いが自分で判断できないのに人のことをなにがいいなんて言えない。たとえば人とのつきあい方だとかお金の使い方、どんなものに対しても自分なりの考えを持っていたいと思います。だから自分らしいっていうのかな、自分に無理をしない程度に、できるだけ正しい道を生きたいなって考えています」

（寿）4月から新しいドラマが始まるそうだけど。

「私の仕事の仕方って1年に1本ドラマとかをやって、あとはＣＭや雑誌の取材を受けるって感じなんですね。1年の半分以上はお休みしてるんです。だからひとつこけたらあとはないっていう背水の陣で演じてるんですよ。もしこれがうまくいかなかったらもう終わり、あとはないぞって。必死になってやってるところはありますね。そのかわりこれが成功すれば、またしばらく休めるなとも思いますけど(笑)。

あと、撮影の現場が大好きなんです。好きなもの同士が集まってる現場っていうのは楽しいですよね。今回のドラマは『あすなろ白書』のときのスタッフと一緒なんです。ホント、楽しみにしています」

テレビにしろ写真撮影にしろ、撮影現場の雰囲気というのは作品のできあがりに繁栄するもの。きっと新しいドラマもいいものになるでしょう。表紙撮影では本当に楽しそうにテトリスの話をしてくれたひかりさん。彼女が抱くゲームの魅力がみなさんにも伝わったでしょうか？

熱くなるタイプだから、ハマるのはテトリスだけでもう十分です。

いしだひかり●東京都出身の22歳。この春、大学を卒業予定。4月20日より、フジテレビ系列で木曜夜10時からのドラマ「輝く季節（とき）の中で」に出演。医者をめざす医大6年生、藤谷果菜子役を演じる。テトリスは、ファンの男の子たちがやっていたゲームボーイで初体験、さらにお姉さんのゆり子さんが持っていたボンブリスで一気にはまったとか。

寿現夢創刊号

1995 MAY

Publisher	木村義夫	
General Manager	倉田　学	
Editor-in-Chief	斉藤幸夫	
Senior Editor	香山　哲	
Editors	高山正寛 長沼由希子 山本祐子	香月正夫 小田さとみ
Media Planning Manager	和田剛浩	
Media Planning Staff	高橋信太郎 船川治郎 堀内麻紀	檜山忠史 武重康平 中久喜雅子
Assistant Editor	野倉純子 池田久美子	松本恵子 池田　文
Sales & Promotion Director	石正裕一	伊藤　淳
Promotion Associates	辻　具子 定成　透	大橋美紀子
Writing Staff	宇佐美光昭 白石洋介 城戸芳充 奈良崎哲太 根元康弘 嶺田雅博 森富士夫 B—ENGINE 山猫有限会社 ヘッドルーム タンク 里田実彦 山本昌輝 遠藤英樹 村上麻衣子 ハマダノブヒデ	中田宏之 加藤明洋 伊東主智 志田英邦 元宮秀介 小峯徳司 ／レッカ社 方南ぐみ 大岡雅弘 内藤裕子 桜井貴幸 藤井康弘
Special Advicer	平林久和	
Design	横江和憲 乙部全己 B—ENGINE	財津祐子 木下雅子
Art Director	横江和憲（＝2g）	

寿現夢［じゅげむ］
定期購読のお知らせ

「寿現夢」を毎号購読したい方、また書店が遠くてお求めになりにくい方は定期購読が便利です。

●お申し込み方法はカンタン
ご希望の方は、①住所、②氏名、③電話番号、④希望購読回数を明記し、郵便為替または現金にてお申し込みください。送付の際は書留でお願いいたします。なお、切手でのご入金はご遠慮ください。

●購読回数と料金
▶３回分
(480円＋送料100円)×３＝1740円
▶６回分
(480円＋送料100円)×６＝3480円
▶12回分
(480円＋送料100円)×12＝6960円

●あて先・問い合わせ先
〒104-01 東京都中央区銀座8-4-17　株式会社リクルート　販売部
「寿現夢」定期購読係
☎(03)3575・6117・6773

FROM STAFFS

●バーチャファイター２とか、ゲームセンターで格闘ゲームを一生懸命してる男性を見ると、なんだかHな気分になりませんか？世の女性諸君！やっぱり指の動きかなあ〜　Ⓨ♀

●うちのプレイステーションは人気者。父は麻雀、弟はレースを楽しみ、私は異次元へタイムトリップ。母は文鎮や料理の重石がわりに活用。たまには枕にもなります。（さとみ）

●本当に色々な事があった。思い起こせば、あの高校講師の人と出会わなければ、今の僕はなかったと思う。この創刊は、彼女に感謝と愛情を込めて捧げたい。ありがとう（康平）

●RPGは、じっくり時間をかけてサイコーのエンディングを迎えるのが楽しみ。寿現夢の創刊も素晴らしいRPGだったと思います。でもこれからが本当のスタート！（和田剛浩）

●〝すべてのゲームはここに集まる〟。〝すごいゲームはサターンから〟。新世代ゲーム機に秀逸コピーは本誌にもピッタリ。自画自賛でなく、自他共に認められるよう頑張らねば（香山）

●いやー遂に創刊しました。ゲーム好きな人もしばらくゲームからはなれていた人にも読んでいただきたいです。読者の皆様も今日から指に一緒にタコを作りましょう！（高山）

●やっぱ愛が大切。寿現夢の創刊で、ゲームへの愛とか、読者の方への愛とか、家庭への愛とか、××への愛とか、いろんな愛を感じましたが、伝わってますか。（トホホ編集K）

●出るっ、出るう〜っ…出たあ！ふう〜。ちょっぴり虚脱感って感じですか♡２回目に向けてまたハゲミますので、応援、おひねり、ラブコール等、お待ち申す。（船川じろ♡）

●私には見える。香港のバスに乗った変な生き物、もぐら、モアイ像、サイボーグ、キョロチャン、ゴマちゃん、そして編集の皆がキラキラ目で喜んでる姿が！（なかちゃん）

●「じゅげむ」の〝げむ〟はゲームから、「じゅ」はフランス語でゲームを意味するジューから取って命名。そして夢か現（うつつ）かのゲームの世界をハッピー（寿）にしていくぞ！（斉藤）

●銀座の春はなかなか素敵です。ビルの間でたんぽぽが元気に咲いていたり、柳の葉から陽の光がこぼれていたり。風がぬるむと心までぬくぬくしますよね。２号もがんばる（由）

●最近、TVCFでゲームの宣伝が流れると「超ウルトラドン！」状態で何のソフトかあててしまう自分が怖い♡「ほーほほほっいつでもお相手するわよ」これも職業病？（まき）

●創刊まで、本当にいろいろありましたがこれがゴールではなく、まさにスタートなのです。10年20年と皆様に愛される雑誌になるよう一生懸命がんばります。（檜山忠史）

●４月から寿現夢の創刊のために頑張りました。やっと出たなあというのが実感です。まだまだ「ゲームっておたくっぽい」と食わず嫌いの人にぜひ読んで楽しんでほしい（信太郎）

●創刊号買っていただいてありがとうございました。今、立ち読みしてる方、絶対ソンしないから買ってください。どんどん良い雑誌にしていきたい。ご意見待ってます。（まなぶ）

NEXT JUGEMU

〈次号のお知らせ〉

今度の連休、お手軽にゲームで過ごしましょ。
お休みはゲーム三昧!!

各界有名人ごすいせ〜ん！
私のベストチョイスゲーム

シミュレーションゲームで天下を獲る！
アドベンチャーゲームでミステリー気分
競馬ゲーム１週間速習講座
超カンタン！パズルゲーム特集

ゲームに関するニュースをぜ〜んぶパック！
じゅげむニュースパラダイス

アーケード＆アミューズメントスポット
最新・街のゲームはいまこれで遊べ！

窓を開ける中村光一〈第２回〉

新作＆最新作ゲーム全タイトル大紹介！

じゅげむライブラリー　　スーパーじゅげむカレンダー

第2号も
ビギナーさんから
ゲームの達人まで、
すべての
ゲームユーザーの
お役に立ちます！

寿現夢［じゅげむ］創刊２号は、４月22日（土）発売！

●内容は一部変更になる場合があります。また、地域により発売日が遅れることがあります。

D-PRESS

編集部タカヤマの

激賞ソフト

◉こんなの初めて！ リアルな映像に背筋ゾクゾクの謎解きインタラクティブ・ムービー

「Dの食卓」は彼女と一緒に怖がって観たいニュー・シネマ

4月1日、すごいソフトが出るらしい。まるで〝映画みたいに〟楽しめる、衝撃的なモノだとか。百聞は一見にしかず。噂を確かめるべく、編集部員タカヤマはさっそく開発元の株式会社ワープを訪ね、件のタイトル「Dの食卓」をお借りしてきた。

ロスの病院で大量殺人！謎を解く鍵は「D」。

某月某日。完成を一週間後に控えたワープさんにお邪魔して、デモ版をお借りしてきた。一緒に貰った資料によると、あらすじは〝ロスの病院を舞台に、発狂した病院長を追う、彼の娘ローラ。彼女に襲いかかる戦慄の罠の数々…。果して父の発狂の原因は？そして「D」の正体は？〟とある。ゲームの進め方は、主人公の女子大生ローラになったつもりで、病院で今もなお殺人を続けている狂った父親、リクター・ハリスを追いながら事件を解決しよう、というものだ。怖そうではないか。

これがゲームなの？映画っぽい予告編も必見。

デモ版の冒頭は予告編。サスペンスっぽい音楽。何かが起こりそう。病院なのにお城のような内装はなぜ？主人公のローラは美人だ。アメリカの女子大生はなかなか色っぽいな。場面はローラの行動とともに次々と変わる。あまり説明しすぎてもナンなのでこのへんでやめておく。この予告編は発売される商品にもサービスで付いてくるそうだ。

さて本編。病院内に立ちつくすローラ。病院での殺人も怖いが、城のような病院も怖い。怖いもの見たさでゲームスタート。事件の捜査は難しそうだが、操作はいたってカンタン。ローラが移動するためのキーと、自分の持ち物や探索の途中で見つけるモノを拾ったり使ったりするときに使うアクション・ボタンの2種類だけ。プレイヤーやシナリオにのって映画のような展開と演出を楽しめばいいのだ。

次々とあなたを襲う恐怖のワナ。その行方は？

画面はゆっくりと、そしておどろおどろしく進行する。プレイヤーはローラになったつもりで前に進んだり、部屋の中を見回したり（360度ぐるりと見渡せるのは、このテのゲームでは画期的）、何か拾ったりそれを使ったりする。謎解きがけっこう難しい。開かないトビラが出てきたり、妙な小物を発見したりする。どうすりゃいいんだ！タカヤマはズルして、いくつかヒントを貰った。ほほう、なるほど、こうすりゃトビラは開くのね。小物の使いみちはこうなのね。読者の皆さんに教えるわけにはいかないのが残念だけれど、とにかく頭を使っていろいろ試してみることをおススメする。

〝ポリゴン美人〟のローラにときにはうっとり。

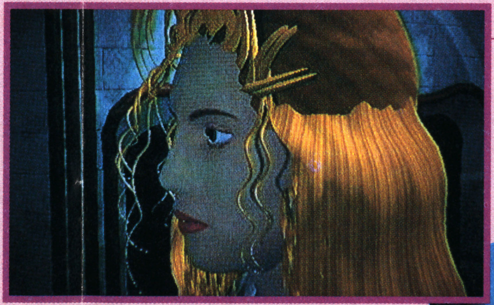
タカヤマが特に感動したのは、〝映像の美しさ〟と〝カット割りの巧みさ〟だ。ゲームをあまりやったことのない人には少々とっつきにくいハナシで恐縮だが、〝全編フルCGで毎秒500万ポリゴン以上〟というと、これはものスゴい緻密な映像なのである。このページの写真を他のページとも見比べてほしい。画面は普通、主人公（ローラ）の視点で進むのだが、時折、客観視点になる。そのカット割りが実に上手いのだ。映画の好きな人なら、その辺のディテールへのこだわりも楽しめそう。ホントに巧みな演出でハラハラドキドキ。プレイヤーの隣で観てるだけでも十分おもしろい。

誰も知らない結末。秘密は発売まで明かされない。

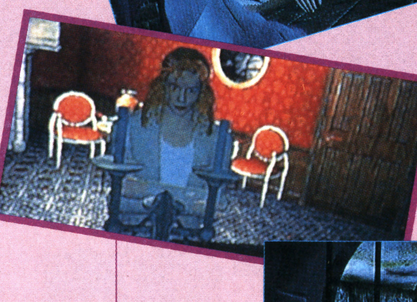
プレイヤーが選択した行動によってストーリーは変化する。従来のゲームと違うのは、制限時間。2時間ぐらいで謎を解き明かさなければ、本当のエンディングではない結果（バッドエンディング）を迎えてしまうのだ。中断も不可能。当然、緊張感は高い。

さて、「D」の謎とは？

発売まで明かされない秘密がいっぱいあって、結末は誰も知らない。4月1日。エイプリルフールにタカヤマも再度チャレンジするつもりだ。

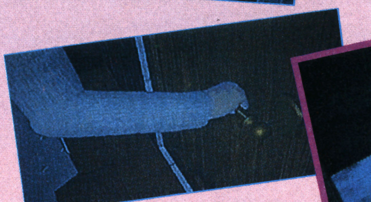


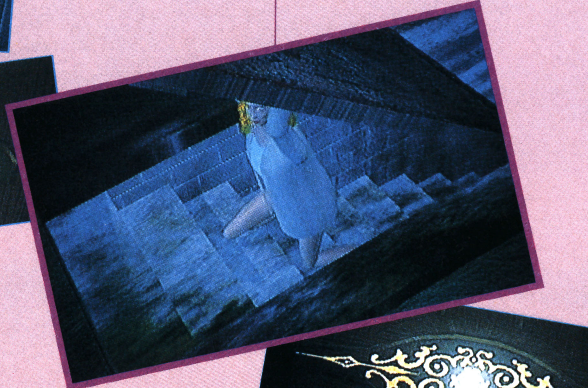
実に美しい、ローラの横顔。このゲームから〝ポリゴン美人〟という新世代のスターが誕生。



病院内を探索するローラ。普通の病院だったはずなのに、おどろおどろしい雰囲気の館になってしまっている。ここは一体どこ、どこなの〜？

室内の調度にも目を配ってほしい。徹底したこだわりぶりがわかるはず。なんせフランスの城を5か所も取材したというのだから。





ああっ、危ない！ ローラ危機一髪。実はこのシーンは「Dの食卓」中唯一、アクションゲームを行うところである。上手くかわそう。

「Dの食卓」
CD-ROM2枚組
4月1日発売
価格8,800円（税別）

D'S-interview

監督・飯野賢治社長に聞く。

◆「Dの食卓」開発秘話

株式会社 ワープ 代表取締役
飯野賢治

Q—フランスまで取材に行ったそうですね。

たとえば城には、各部屋に暖炉があるのかなあって、そんな疑問が生まれてきて。結局、5つの城を見学しました。レンガの積み方ひとつにしても、フランスとイギリスとドイツじゃ違うんですよ。ゲーム性よりもそんなディテールとかにこだわりたかったんです。

Q—CD-ROM2枚組で8800円は安いと思いますが。

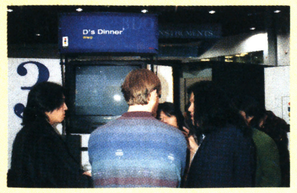
当初、1枚で収めるつもりでこの価格にしてましたが、映像的なデータで容量食っちゃって。死ぬほど悩みましたよ（笑）。でも、プロモーションビデオのつもりで次につながればいいかと。赤字は覚悟してます。

Q—アメリカでも評判良かったそうですね

1月に行われたコンシューマ・エレクトロニクス・ショー（CES）という米国最大の消費者家電見本市に出品しました。シューティングとか違ってアメリカ人の好きなタイプのソフトじゃないんですが、〝なんじゃこりゃ〟って感じでウケたんじゃないんですしょうか。黒山の人だかりができて、嬉しかったですね。

Q—次はM2のソフトを企画しているとか？

今、悩んでるんですよ。ヨーロッパを舞台にしたパニックものにするか、アジアが舞台の陰陽師の物語にしようかと。機能的には、好きなところで止められるようになったりして、もっとスゴイものになりますよ。

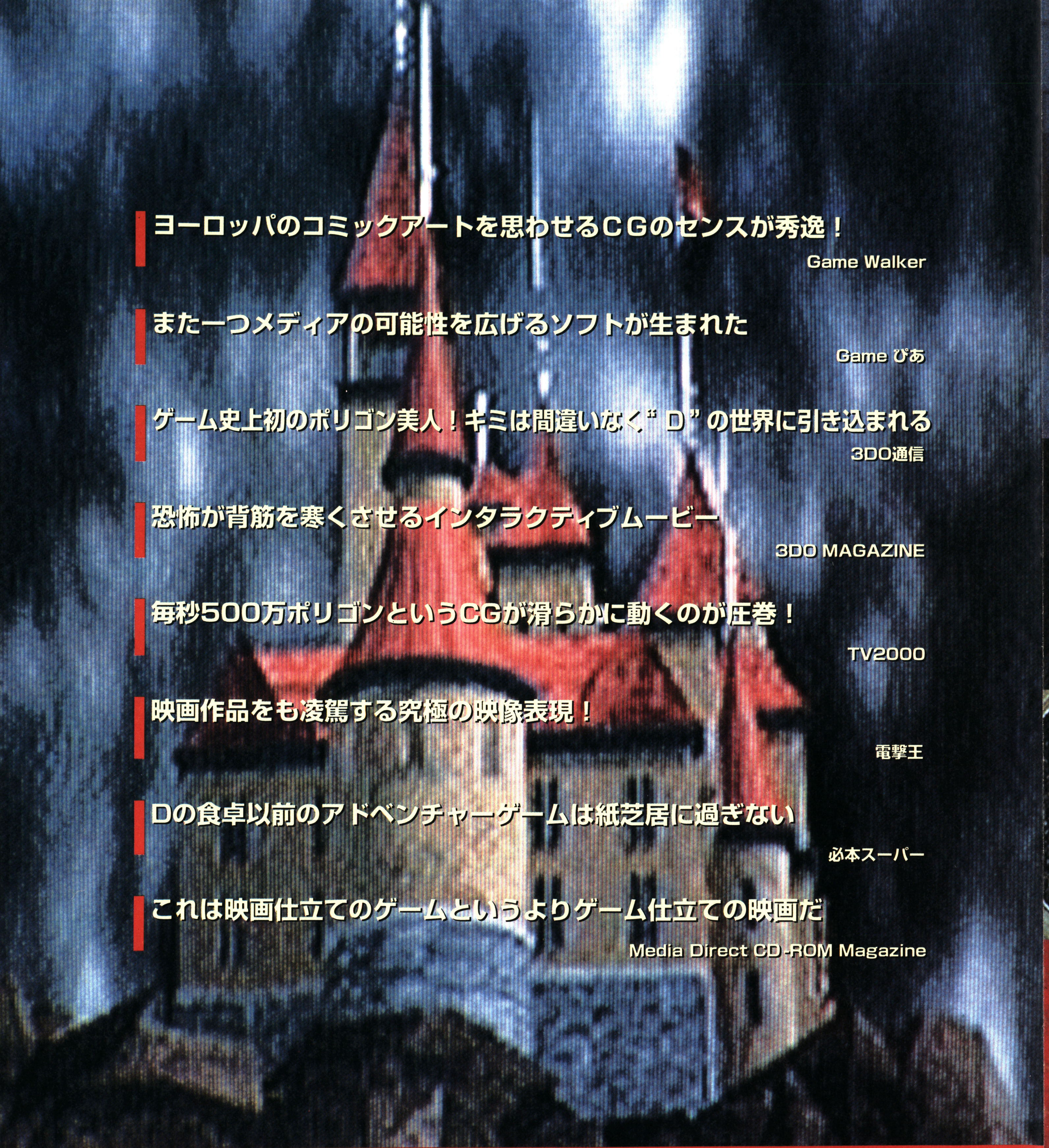


CESでの1コマ。家電見本市だから、いろんな人が来て〝What's this?〟

ビートルズで育った飯野社長は作曲もこなす。楽器も小さなスタジオ分ぐらいある。

構成／タンク 写真／町川秀人

© 1995 WARP INC. / 1995 SAN-EI SHOBO PUBLISHING Co., Ltd



ヨーロッパのコミックアートを思わせるＣＧのセンスが秀逸！
Game Walker

また一つメディアの可能性を広げるソフトが生まれた
Game ぴあ

ゲーム史上初のポリゴン美人！キミは間違いなく“Ｄ”の世界に引き込まれる
3DO通信

恐怖が背筋を寒くさせるインタラクティブムービー
3DO MAGAZINE

毎秒500万ポリゴンというCGが滑らかに動くのが圧巻！
TV2000

映画作品をも凌駕する究極の映像表現！
電撃王

Dの食卓以前のアドベンチャーゲームは紙芝居に過ぎない
必本スーパー

これは映画仕立てのゲームというよりゲーム仕立ての映画だ
Media Direct CD-ROM Magazine

’95年4月1日遂に発売

価格8,800円（税別） CD-ROM×2枚組

開発元：株式会社ワープ　〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-8 SUGIYAMA BLD6F.©1995 WARP INC.
発売元：株式会社三栄書房　〒169 東京都新宿区北新宿4-8-16 ©1995 SAN-EISHOBOPUBLISHING Co.
お問い合わせ先：ワープ営業部　TEL03-3780-6504(受付時間：13：00～17：00/月～金)
3DO,3DOロゴとインターラクティブマルチプレイヤーは、The 3DO Companynの商標です。

Dの食卓

ARTDINK

PlayStation™

続々、追加出荷中

万一、品切の際は入荷まで少々お待ちください。

標準価格7,800円(税別)

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう4

なかった面白さ！
プレイステーション・ソフトの決定版。

遊ぶほどに奥深く、もっとプレイしたくなる、都市開発シミュレーションゲーム。

「A.IV.エヴォリューション」。すでにプレイステーションを持っている人、そしてこれから手に入れる人も要注目の人気作！ 鉄道の運営から始まる自由な街づくりと、キミのつくった街中を見て廻れる「車窓モード」の搭載など、これまでのゲームにないアイデアも盛りだくさん。さあ、キミもこの面白さを体験してみないか。

GAME EXPO '95
Computer-Game & Entertainment Conference & Exposition '95

大人気の「A.IV.エヴォリューション」を見て触れるチャンス！
そして期待の新作「 ？ 」も初公開。アートディンクの展示ブースに注目！
●会場：幕張メッセ●開催日：1995年3月24日(金)・25日(土)・26日(日)●開催時間：10:30〜17:30

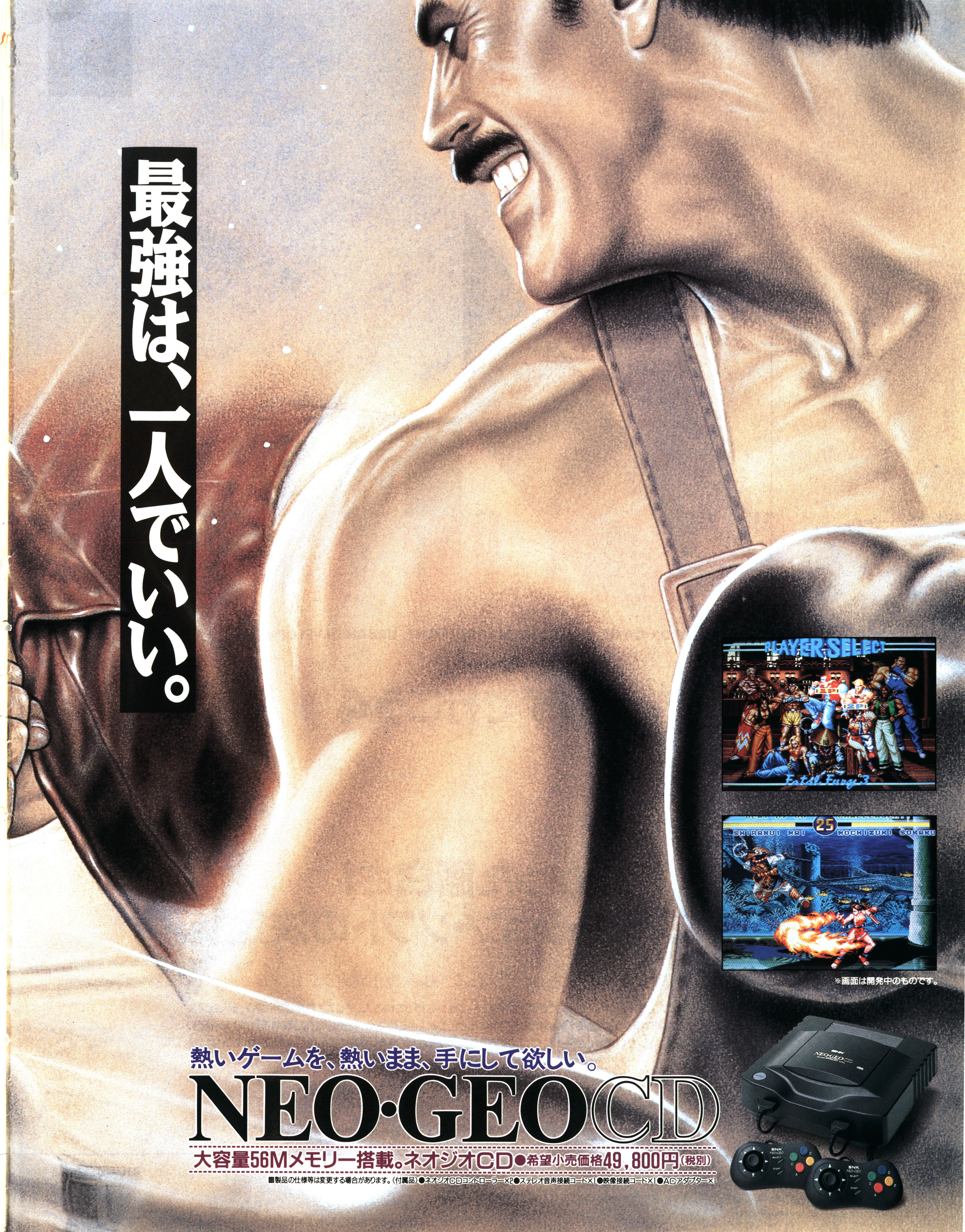
●本ソフトのデータを途中セーブするためには、メモリーカードが必要です。

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

● 本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Copyright © 1995 by Artdink.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク


最強は、一人でいい。
PLAYER SELECT
1P
2P
Fatal Fury 3
SHIRANUI MAI
25
MOCHIZUKI SOKAKU
SNK
NEO·GEO CD

※画面は開発中のものです。

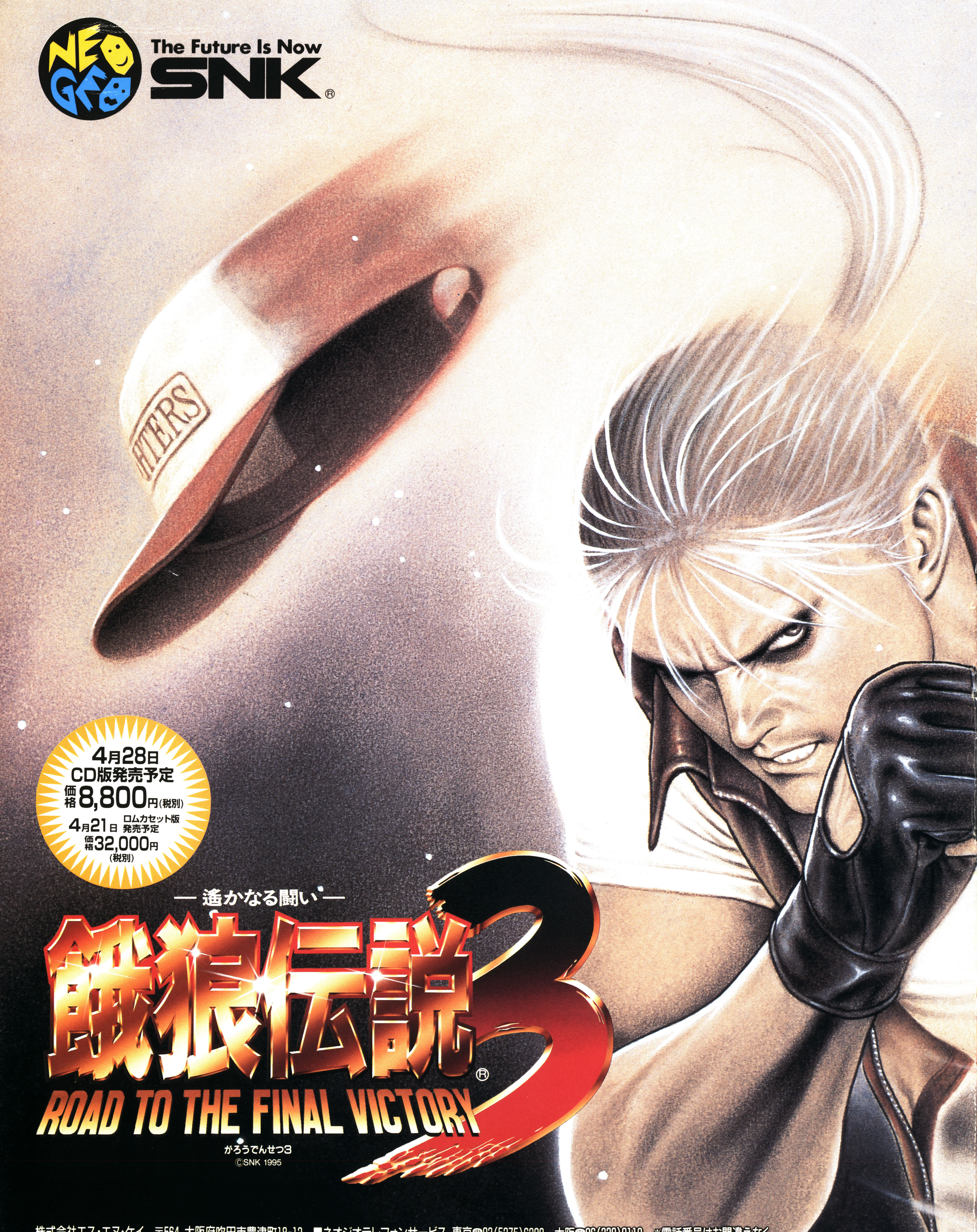
熱いゲームを、熱いまま、手にして欲しい。

NEO·GEO CD

大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49，800円（税別）

■製品の仕様等は変更する場合があります。〈付属品〉●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1

NEO GEO The Future Is Now SNK®



4月28日
CD版発売予定
価格8,800円(税別)
4月21日 ロムカセット版発売予定
価格32,000円(税別)

— 遙かなる闘い —

餓狼伝説3®

ROAD TO THE FINAL VICTORY

がろうでんせつ3
©SNK 1995

株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12　■ネオジオテレフォンサービス　東京☎03(5275)6200　大阪☎06(339)0110　※電話番号はお間違えなく。

寿現夢［じゅげむ］1995.5

平成7年5月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻第1号通巻1号

発行人：木村義夫
編集人：斉藤幸夫

発行・発売：リクルート　〒104 東京都中央区銀座8-4-17
広告局☎(03)3575-7041　編集局☎(03)3575-7101
販売局☎(03)3575-6158

定価480円（本体466円）

Human Hudson

Antlers
JEF UNITED
Reysol
Red Diamonds
Verdy
Yokohama Marinos
AS FLÜGELS

Ⓒ1992 K.A.FC　Ⓒ1992 DNP/JEF.FC　Ⓒ1993.H.K.REYSOL　Ⓒ1992 M.U.FC　Ⓒ1992 Y.N.FC　Ⓒ1992 N.Y.MARINOS　Ⓒ1992 ANA S.CO.,LTD.

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

GOOOOーーーール!!!!!ーッ!
F.I.F.A.
プレシーズンマッチ
Reysol VS Cerezo
日立柏サッカー場

すべてが本物。
'95NEW Jリーグ!!

●ニッポン放送・師岡正雄アナウンサーによる臨場感たっぷりの実況中継！
田代優美アナウンサーのJリーグニュースも見逃せない！
●本物のクラブ応援歌を採用！
●全14クラブ、全選手、全16スタジアムが実名で登場！

Jリーグ SUPER SOCCER '95 スーパーサッカー 実況スタジアム

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

好評発売中!! 価格¥9,980（税別）

●多彩なフォーメーション設定！ ●セットプレイも自由自在！ ●実力に合わせて調節できるスピード&レベル！ ●3つの視点が選べるマルチビュー！

Bellmare
SHIMIZU S-PULSE
Júbilo IWATA
NAGOYA Grampus EIGHT
Panasonic GAMBA OSAKA
Cerezo OSAKA
SANFRECCE HIROSHIMA F.C

Ⓒ1993 BELLMARE H.FC　Ⓒ1992 ESLAP　Ⓒ1993 Y.F.C.JUBILO　Ⓒ1992 NAGOYA.G.E.　Ⓒ1992 S・MATSUSHITA/GAMBA　Ⓒ1994 O.F.C.CEREZO　Ⓒ1992 S.FC

J.LEAGUE™

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

ユーモア アクセス
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■福岡／092-713-9900

Ⓒ1995 HUDSON SOFT
制作協力：ニッポン放送
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

●ハドソンのゲームに関するお問い合わせ：ゲームサポートセンター ☎011-821-7015 営業時間：午前10時〜午後4時まで（正午〜午後1時は休憩時間） ◆土・日・祝祭日はお休みです。
＊おハガキでのお問い合わせ：〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ㈱ハドソン ゲーム サポート センター行

雑誌05107-5　ⒸRECRUIT　PRINTED IN JAPAN　凸版印刷株式会社印刷

T1005107050483